263
Acción Press
euro
8€

MODELISMO

00263
8 480002 164009
www.euromodelismo.com

- ASSHOLE "BARRO"
- MITSUBISHI J2M5 RAIDEN
- J.G.S.D.F. MCV
- ATRAPADO, La Bolsa de Falaise, 1944
- THORVIN, The Great

Suscríbete

PODRÁS SOLICITAR ESTAS REVISTAS DIRECTAMENTE A ACCIÓN PRESS S.A. O EN COMERCIOS ESPECIALIZADOS EN MODELISMO

ACCION PRESS, S.A. C/Ezequiel Solana, 16 bajo, 28017 MADRID – Tel. 913 675 708 – Fax 914 085 841
www.euromodelismo.com e-mail: suscripciones@euromodelismo.com

❑ Deseo suscribirme a la revista EuroModelismo por 12 números al precio de 88 € (España) a partir del número: .....
❑ Deseo suscribirme a la revista Panzer Aces por 6 números al precio de 55 € • Europa 75,00 € • resto del mundo 95,00 € a partir del número: .....

Nombre.....Apellidos .....

Domicilio .....Localidad .....C. Postal .....

Teléfono .....e.mail:.....

FORMAS DE PAGO: ❑ Giro postal ❑ Contrareembolso (más 9 €, sólo para España) ❑ Visa

Titular Visa .....DNI .....
Visa nº:.....Caducidad .....
❑ Transferencia nº cta. Accion Press, S.A.: Caja Madrid 2038-1854-24-6000008565
❑ Giro Bancario. Titular de la cta.: nº cta. (20 digitos):

AÑO 21 Nº263

REVISTA MENSUAL

Director Editorial
Rodrigo Hernández Cabos
Equipo Técnico
José David Hernández Chacón, Rodrigo Hernández Chacón, Javier López de Anca y Marta Ramírez Gómez
Han colaborado en este número:
Lechu Villanueva, Joaquín García Gazquez, Víctor Martínez Céspedes, Luciano Rodríguez, Robert Doepp y Antonio Peña
Fotografías
Rodrigo Hernández Chacón, Rodrigo Hernández Cabos.
Maquetación
Kommad Publicidad s.l.
Jorge Porto
Imprime
Artes Gráficas Dharma
Fotomecánica
J. David Hernández Chacón
Redacción, Equipo Técnico, Administración y Publicidad
ACCION PRESS, S.A.
c/Ezequiel Solana, 16 - 28017 Madrid
Telf.: 914 086 135 y 913 675 708 - Fax: 914 085 841
accionpress@euromodelismo.com
euromodelismo@euromodelismo.com
Suscripciones
Tel.: 913 675 708
suscripciones@euromodelismo.com

Edita: Accion Press, S.A.
Distribución: logista PUBLICACIONES S.L.
Depósito Legal: M-19724-1992

www.euromodelismo.com
Facebook: - Euromodelismo
- Panzer Aces
Versión digital: www.pocketmags.com

Queda prohibida la reproducción total o parcial de fotografías, textos y dibujos mediante impresión, fotocopia o cualquier otro sistema sin permiso por escrito de la editorial.
EURO MODELISMO no se hace necesariamente solidaria de las opiniones expresadas por sus colaboradores.

ASSHOLE "BARRO", escala 1/35
4 La pesadilla del escenario ruso en general y del Frente Norte en particular, inexorable y traicionero atrapaba e inmovilizaba desde ligeras motos a pesados carros de combate, esta es la circunstancia que Lechu Villanueva ha plasmado con todo el dramatismo del momento.

MITSUBISHI J2M5 RAIDEN (Jack), escala 1/72
14 Joaquín García Gazquez se atreve con todo tipo de modelismo saliendo airoso de sus proyectos, una vez más nos demuestra su capacidad de observación que junto a su depurada técnica modelística obtiene magníficas obras como es el caso de este "desgastado" Radien muy propio de finales de la guerra.

J.G.S.D.F. MCV, escala 1/72
26 Luciano acomete esta pieza teniendo muy claro como tienen que ser los efectos en escalas pequeñas para conseguir unos acabados propios de piezas de mayor tamaño la depurada técnica de la que hace gala así se lo permite.

ATRAPADO, LA BOLSA DE FALAISE, 1944, ESCALA 1/24
30 Robert Doepp completa su viñeta mostrándonos como modelar las figuras para que encajen en su idea, además de realizar todos los elementos de un adecuado entorno para su composición.

THORVIN, THE GREAT, escala 32mm
46 Antonio Peña realiza una deliciosa escena llena de fantasía tanto en el planteamiento como en la pintura que nos muestra en un proceso con fotos paso a paso tanto del modelado como de la pintura.

XXI CONCURSO INTERNACIONAL CIUDAD DE PLASENCIA
54 El pasado mes de octubre se celebró en un nuevo y magnífico escenario, también llevado a cabo por la Asociación Placentina representada por Pedro Ramirez que fue homenajeado con un peculiar acto. Unimos el concurso de este año con el anterior.

EDITORIAL

Nos gustan todos los estilos modelísticos con tal de que el resultado obtenido sea real o artístico, a ser posible las dos cosas juntas, pero también disfrutamos de las maquetas bien detalladas que aportan esa sensación de verosimilitud propia de las buenas maquetas, pero en cualquier caso abogamos por la maqueta bien interpretada y realizada para cumplir con el objetivo deseado, este número es uno de esos en el que creemos que se juntan todas las cualidades y tendencias citadas.

En este número la escala 1/72 tiene doble entrega, avión y carro de combate, aunque de diferentes épocas tienen en común el pertenecer al Ejército Japonés, están realizados por dos reconocidos modelistas españoles: Luciano Rodríguez que normalmente presenta sus trabajos en escala 1/48 y pertenecientes a la II Guerra Mundial, aunque en está ocasión se ha decantado por un blindado de ruedas.

El otro modelo japonés es el Raider diseñado como interceptor de bombarderos donde demostró su eficacia combatiendo contra los B-29 al final de la guerra, Joaquín especializado en carros le viene a su medida este avión teniendo en cuenta los desgastes extremos que muestran las fotos de estos aparatos que Joaquín interpreta con sus toque magistral.

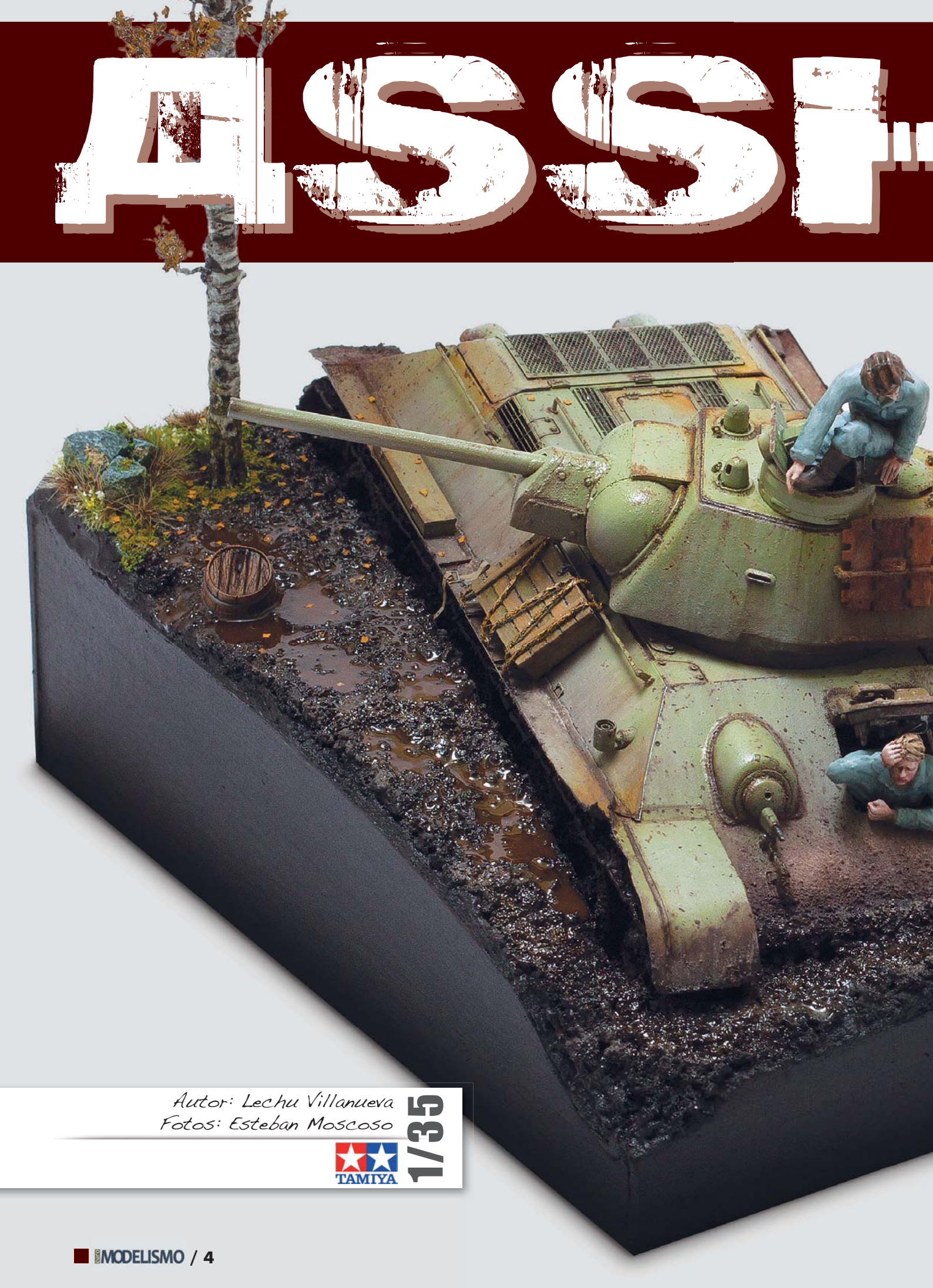
No cabe duda el problema que supone el barro para los vehículos en general y los pesados, en particular fue toda una pesadilla para las fuerzas germanas pero que también lo sufrieron los rusos como lo atestiguan las numerosas fotos de época, este el tema que Lechu Villanueva desarrolla en su artículo consiguiendo ese aspecto de barro trampa en una cuidada representación del vehículo y su entorno.

Dada la buena acogida que ha tenido el libro The Raise of Fantasy nos hemos decidido a dar frecuentemente páginas a esta especialidad y lo hacemos con un brillante artículo desarrollado por un no menos luminoso autor Antonio Peña, que dejando suelta su imaginación nos realiza paso a paso una escena digna del Señor de los Anillos, con una magnífico modelado del Árbol Hombre encuadrado en una composición excelente y una iluminación igual de atractiva, todo un lujo de escena.

Cerramos con el Concurso que desde hace 21 años lleva realizando la Asociación Amigos Modelistas Placentinos dada la enorme cantidad de concursos que se nos acumula más que meses y por tanto se nos retrasan, hemos decidido ponernos al día dos en uno, así mostramos las piezas y premios del año anterior junto al actual recientemente celebrado.

Se ha procurado dar variedad de contenido dentro de vuestras preferencias con artículos de niveles medios y altos como algunos modelistas con menos experiencia nos vienen solicitando, esperamos que cumplan vuestras sugerencias.

ASSF



Autor: Lechu Villanueva
Fotos: Esteban Moscoso

TAMIYA 1/35

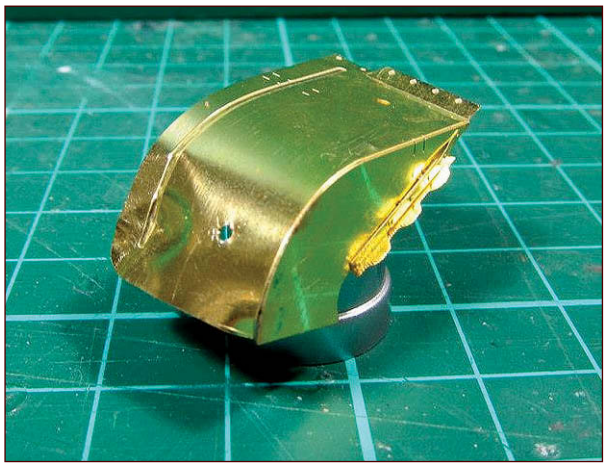
LODO

El barro fue un gran oponente para todas las fuerzas que intervinieron en la 2GM. Este enemigo natural, puso fuera de combate a muchos vehículos sin importar sus capacidades de combate o su bandera.

EL VEHÍCULO

Este carro fue uno de los primeros carros que arme y tal vez fue por eso que decidí darle una nueva oportunidad de contar una historia.

Montaje



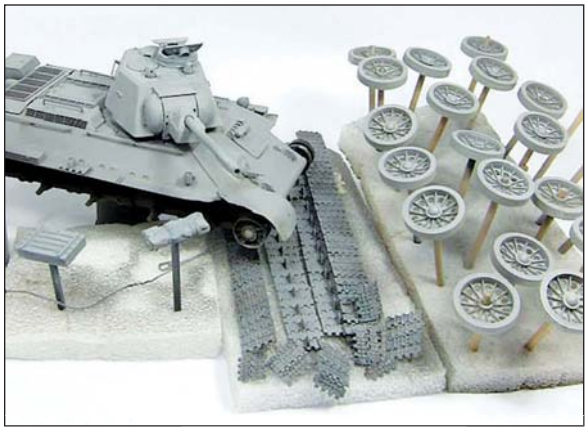
Una de las piezas del set ET MODEL REF. E35-147 para mejorar en este caso los guardabarros y los fenders.

También se reemplazaron las barras de sujeción laterales con tiras de Evergreen. Una suave mano de Putty diluido en acetona ayuda a dar distintas rugosidades que resaltarán luego distintas áreas del vehículo.

Pintura

UN RUSO MUY DESGASTADO

En este proyecto mi idea fue ver al vehículo como un elemento tonal dentro de la escena; respetando claramente sus colores pero buscando dentro de su posible paleta distintos tipos de tonos que luego combinaran con el medio ambiente que iba a rodearlo.



Al ser un vehículo recuperado trabajé con el Grey Primer 175 AK Interactive que siempre tiende a brindar una capa pareja y que cubre de una manera uniforme.

El vehículo fue modulado con el set de AK Interactive 553 4BO RUSSIAN GREEN. Es importante al usar este tipo de sets aplicar capas bien diluidas, sobre todo, a la hora de ir subiendo la intensidad de la luz en los puntos de mayor cenitalidad.

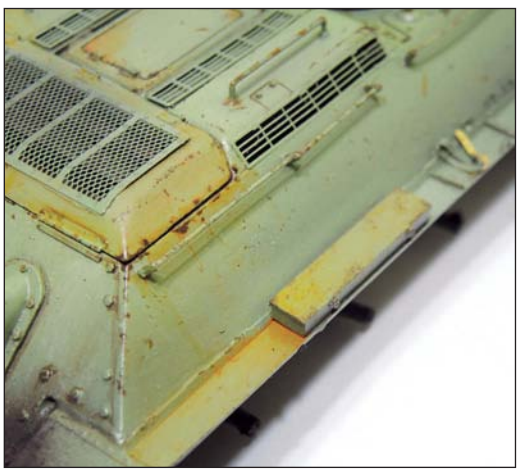
Vista trasera del trabajo de pintura aquí se puede apreciar el set de mejoras para rejillas y accesorios de Eduard Models TP 054.

Weathering

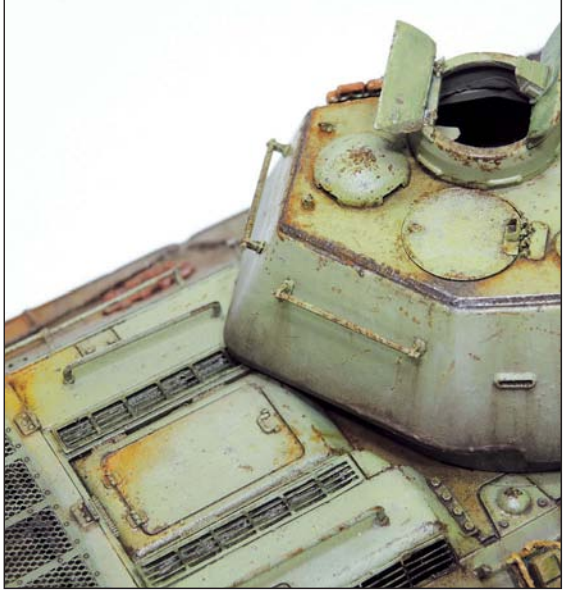
THE FUN STAGE

En lo personal, creo que esta es una etapa donde uno puede sentirse libre de probar y divertirse con diversas técnicas. Si tenemos en cuenta los posibles parámetros sobre el escenario, clima y uso del vehículo, podemos tomarnos ciertas libertades y experimentar con procesos y terminaciones diversas. Aunque podríamos tener opiniones adversas sobre los efectos logrados para un vehículo operativo, ¿quién en realidad estuvo ahí para poder aseverar estas cuestiones? Nadie. Entonces, por qué no tomar un modelo como algo vistoso que realce nuestras escenas sin entrar en cuestiones de desfases excesivos.

En el caso de mi T 34 /76 busqué trabajar con distintos tonos naranjas que luego se integren con el verde del vehículo y el color marrón del barro.



Para lograr los efectos de óxido se trabajó con múltiples lavados muy diluidos y paulatinos con AK Interactive 707 y 706 Medium Rust y Light Rust respectivamente.
Es importante ir variando poco a poco los distintos lavados para obtener zonas más contrastadas que otras.



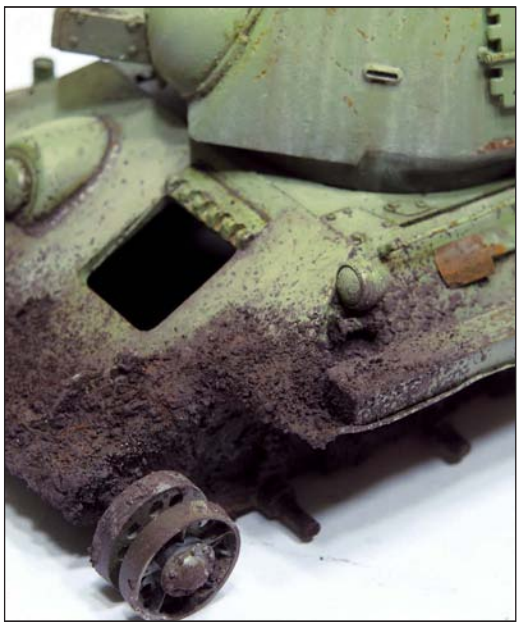
En la torreta pueden verse la combinación de distintos efectos de óxido. El chipping se realizó con AK Interactive 711.
Al unificar las distintas técnicas dejamos espacios libres, evitando así amontonamiento de efectos.

Para contribuir al efecto desgastado del vehículo se añadió un filtro en diversas zonas como los paneles laterales con MIG 405. También, se realizaron distintos efectos de escurridos con AK Interactive 013 Rust Streaks en zonas lógicas como las uniones de las agarraderas con los paneles laterales.

Barro

Sobre las zonas texturizadas previamente con Putty colocamos pequeños puntos de cola y vamos añadiendo paulatinamente MIG 503 Europe wet mud (Rought texture).

Los sectores más altos se trabajan con mayor paciencia ya que el secreto es justamente ir haciendo más sutil el efecto. Trabajamos la zona con pigmentos MIG 033 DARK MUD y MIG 233 DRY MUD para justamente ir afinando los efectos del barro anteriormente creados.

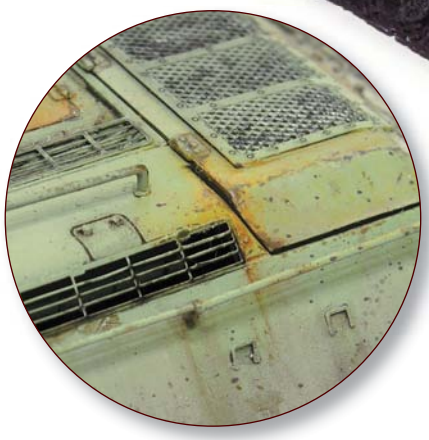


Se remata la zona utilizando AK Interactive 017 Earth Effects lanzándolo con un aerógrafo desde un pincel de cerdas duras. Estos efectos pueden transmitir gran realismo pero hay limpiar rápidamente con un poco de diluyente los excesos. De acuerdo al sector donde se ha realizado puede barrerse en forma de nube u horizontal.

Si bien el tren de rodaje sería algo que prácticamente no se vería se trabajó detalladamente.

Una vez terminado el proceso en los bajos se añaden detalles de carga y equipamiento como esta caja en uno de los lados.

Para lograr una mejor integración del vehículo al terreno se trabajaron diversas zonas con AK Interactive 078 Damp Earth, AK Interactive 016 Fresh Mud y AK Interactive 023 Dark Mud.



Vista y detalles del carro ya terminado.

LA ESCENA

Quería contar esta historia en un espacio acotado que me permita tener todo el foco sobre el vehículo y la interacción de los personajes en el mismo.

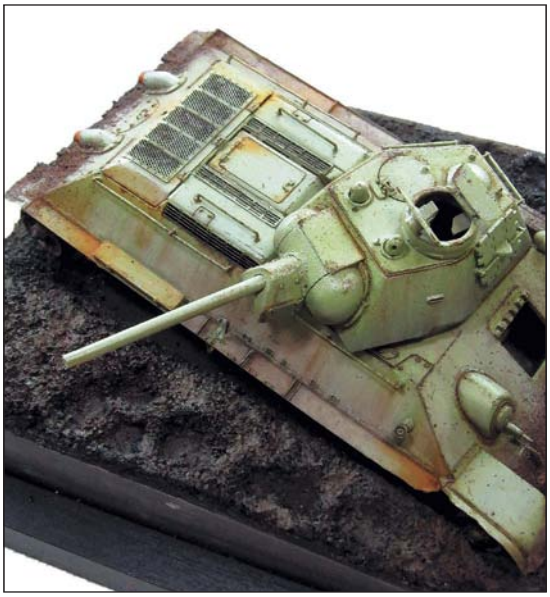
Una base pequeña con desniveles puede transmitirle al espectador una mayor sensación de ahogo sin por eso resultar monótona.

Sobre una base de foam, esta se recubre con una mezcla de cola, arena y papel maché. Una vez seco, el terreno se aerografía con Tamiya XF 51 y Tamiya XF 52 mezclados con un proporción 80/20 nos darán una buena base para comenzar el trabajo.

Comenzamos por cubrir el terreno con una mezcla de MIG 502 Europe Wet Mud rought & fine texture colocando cola en la base para luego ir aplicando el producto aplastándolo en este caso con un pincel.

Aprovechamos esta etapa para intensificar los pozos en el terreno utilizando una cuchilla o una pequeña espátula para darle forma a los mismos.

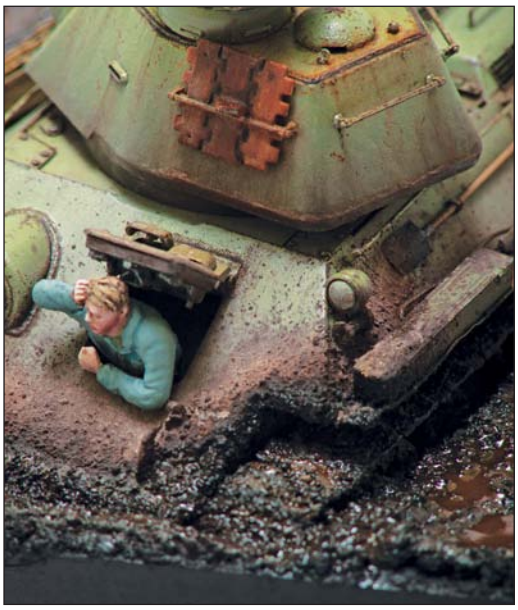
Una vez que toda la zona está cubierta comenzamos a trabajarla en random con AK Interactive 078 Damp Earth para sumar distintas texturas y una mayor sensación de humedad.



Ir colocando el vehículo sobre el terreno nos permite tener una idea de cómo se ve el conjunto y saber también cuánto nos resta por rellenar.

Finalmente comenzamos a trabajar en los pozos con Andrea Artificial WATER al cual le añadimos unas gotas de Vallejo Panzer Aces 315 Lodo Claro para darle color a los charcos. Esta operación debe realizarse varias veces para cubrir paulatinamente los pozos.

Vistas del terreno prácticamente listo en la base. Los charcos y la oscuridad del barro transmiten una clara sensación de humedad y profundidad.



Cuando el vehículo está definitivamente acoplado se retocan distintas zonas para unificar todos los elementos en la escena.

El árbol

La escena necesitaba claramente un elemento que de altura. Para ello, decidí confeccionar un abedul. Crear este árbol fue todo un desafío pues nunca había intentado confeccionar uno sin partir de troncos o referencias comerciales. Lo cierto es que me divertí y aprendí mucho haciéndolo.

El tronco y las ramas fueron creadas con alambre de cobre entrelazado. Una vez terminados todos los elementos, se fueron pegando al tronco con unas gotas de ciano.

1.- Una vez que tenemos las formas cubrimos el alambre con una mezcla de agua, cola y talco. Procuramos modelar de forma irregular, recreando los distintos nudos e imperfecciones, característicos del tronco del abedul.

2.- Se texturiza el tronco con una cuchilla fina creando hendiduras y muescas. En el caso de las ramas se puede pasar un pincel de cerdas duras cuidadosamente, pero esto debe hacerse antes de que la mezcla seque demasiado.

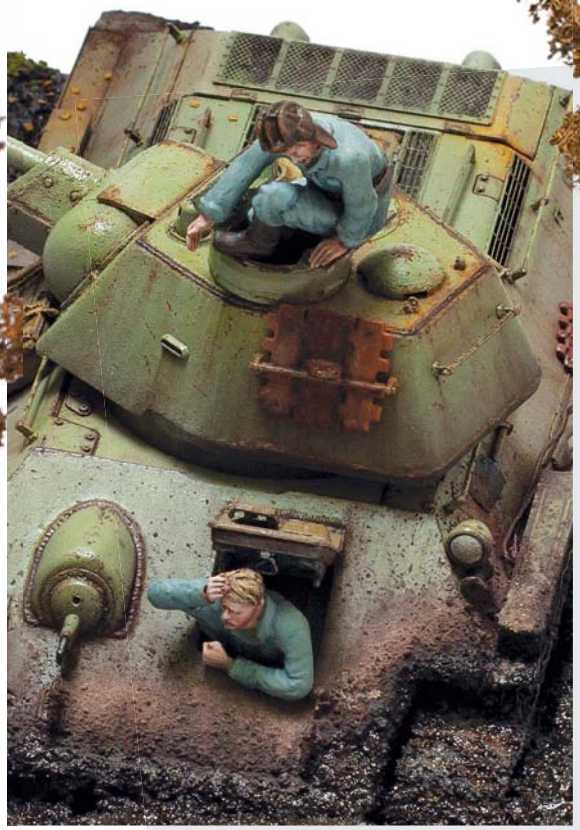
3.- Una vez que imprimamos el tronco con Vallejo 602 Black Primer. Comenzamos su pintura: Para el color base utilizamos una mezcla, al 50% de 820 Blanco Pergamino 50% y 918 Ivory. El blanco se aplaca luego con lavados con Tamiya XF 55 Deck Tan. Las hendiduras y zonas oscuras se van trabajando con una mezcla de 950 Black 70 % y 960 Violet 30 %. Las zonas más claras dentro de las grietas se trabajan con una mezcla de 310 Old Wood y 821 German C. Beige.

4.- Las zonas de humedad y musgo en el tronco se crearon aleatoriamente en sucesivas capas con AK Interactive 026 Slimy Grime y Ak Interactive 024 Dark Streaking Grime.

El follaje es una referencia de Army of Painter y fue pintada con una mezcla de XF 60 Dark Yellow y XF 72 Brown (JGSDF) 50%. Para rematar se aplicaron varias capas de Vallejo 981 Orange Brown, Vallejo 856 Brown Ocre y Vallejo 916 Sand en modo aleatorio.

Para pegar el follaje a las ramas colocamos un pequeño punto de cola en las mismas. Rotar constantemente el árbol es importante para tratar de tener una cobertura correcta.

Para romper la monotonía del terreno se aprovechó base del árbol para colocar algunos elementos de color como las piedras, el barril hundido junto a sectores de musgo y vegetación baja, dando un poco de vida a tanto barro y agua.



Ambas figuras fueron modificadas parcialmente para que transmitan el enojo del comandante de carro y la frustración del conductor.

MITSUBISHI J

(JACK)

El J2M fue diseñado por Jiro Horikoshi, creador también del mítico Mitsubishi A6M Zero, el Raiden (Rayo), era un interceptador puro para la defensa del territorio, contrarrestando las amenazas a gran altura de los bombarderos, y, por lo tanto todo se basó en su velocidad, gran rendimiento, y armamento, en detrimento de la maniobrabilidad.

Montaje: Víctor Martínez Céspedes
Pintura: Joaquín García Gázquez

Sword

1/72

J2M5 RAIDEN

El primer prototipo, el Mitsubishi J2M1, realizó su vuelo inaugural el 20 de marzo de 1942. Configurado como monoplano de ala baja cantliver con tren de aterrizaje retráctil, tuvo un dilatado desarrollo debido a que las demandas urgentes de motores limitaron la elección de la planta motriz adecuada. Finalmente se equipo con motor radial Mitsubishi Kasei 13 de 1.430 cv; el diámetro de esta, obligó a adoptar un eje de transmisión más largo a fin de poder atrasar el motor y reducir el diámetro del capó del mismo.

La versión objeto de este artículo es la J2M5 última variante de serie equipada con un motor Mitsubishi MK4U-4 de 1.820 CV, que fue producida también en la subvariante J2M5a (con armamento diferente).

Cuando cesó la producción, Mitsubishi había construido un total de 476 aviones de todas las variantes (prototipos incluidos).

Apodado Jack por los aliados, el J2M Raiden tuvo su bautismo de fuego en 1944, al principio con escaso éxito, a medida que avanzaba la guerra el Raiden fue ganando en valía hasta convertirse en un excelente avión de defensa del territorio japonés, permanentemente amenazado por las incursiones de bombardeos aéreos hechos por los aliados.

MONTAJE

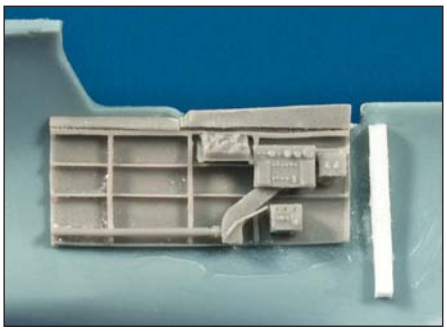
La maqueta de Sword, es el kit típico de las pequeñas marcas de plástico inyectado tipo "short-run", en su favor se puede decir que el grabado es muy fino y adecuado a la escala, y que trae unas piezas de resina para detallar el cockpit de muy buena calidad, mejorable es el encaje general que necesitará enmasillar, lijar y repanelar, para un correcto acabado. Lo más flojo del kit son los transparentes, algo bastos, pero como podremos comprobar, trabajando adecuadamente nos puede quedar una reproducción muy correcta, de este bonito interceptor.

LA CABINA

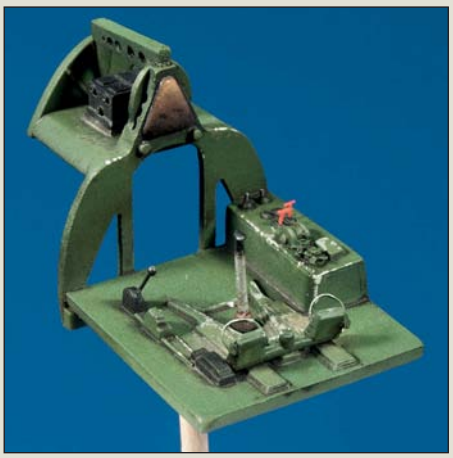
Montaje

El interior se comienza añadiendo algunas palancas y detallando los pedales de mando, la radio es una pieza de resina incluida en el kit.

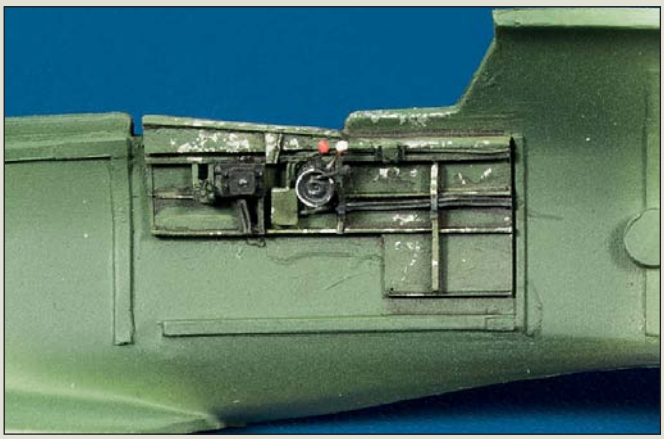
Las paredes interiores, se completan con sus respectivas piezas de resina.

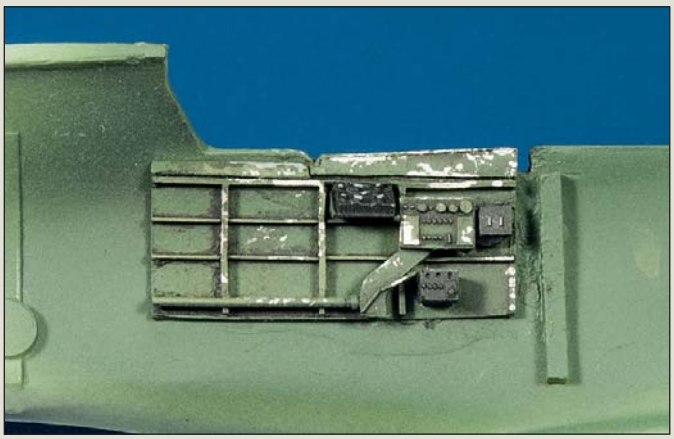


Pintura

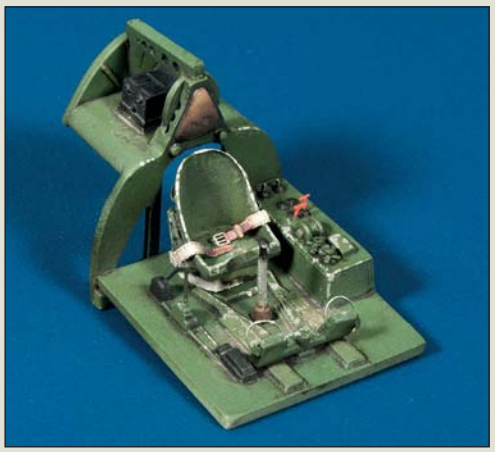


El interior se pinta con una mezcla de Gunze H312 Green FS34227 y H302 Green FS34092, en una proporción 3:2. Con un poco de blanco se aclaran el centro de los paneles y con negro muy diluido se realiza un sombreado. A continuación se pintan a pincel todos los detalles con acrílicos de Vallejo, para terminar se perfilan todos los elementos con óleo Sombra Natural diluido en "Thinner" de Humbrol. Los desconchones se pintan con un pincel en perfecto estado, y acrílico de Citadel "Mithril Silver".



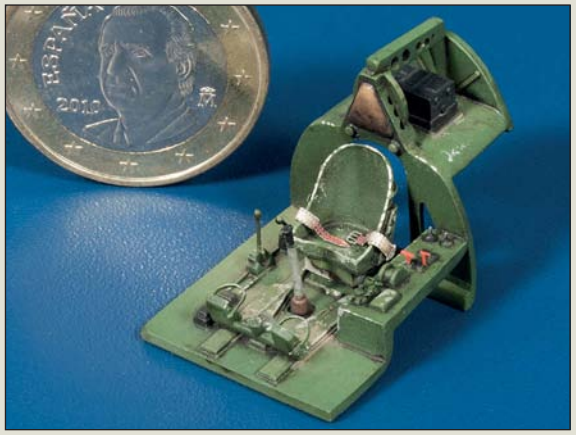


El asiento se detalla con cinturones prepintados de Eduard de su set "Seatbelts IJA/ IJN 1/72" ref. 73001.



Un vez terminado se ubica en su lugar definitivo.

Para los diales se usó la hoja de calcas, que proporciona el Zero de Airfix, recortando los diales uno a uno, y colocándolos a continuación que en el tablero de mandos, tomando como referencia fotos reales del aparato, e intentado colocarlas en lugar más adecuado.



EL FUSELAJE

Una vez se coloca todo el interior en su lugar, se procede a montar el fuselaje y las alas, es preciso realizar un enmasillado y lijado cuidadoso para obtener un acabado correcto, usando masilla de Humbrol, las líneas de paneles dañados se redibujan con un scribber de Trumpeter.

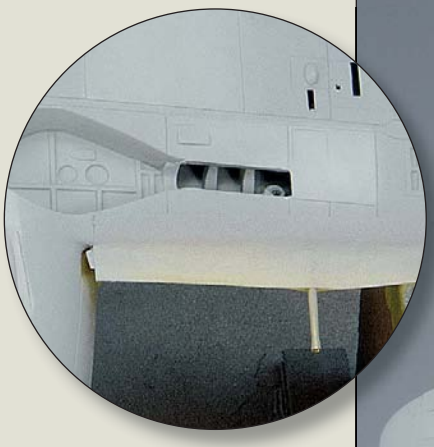
Para manejar el avión cómodamente durante la pintura se prepara un sencillo soporte de cartón.

Los pequeños elementos como ruedas, tren de rodaje, hélice, se preparan de forma paralela, el único añadido es el cable del freno realizado con hilo fino de cobre.

PINTURA

Se comienza aplicando una capa color Aluminio de Vallejo ref. 71.062, decir que esta pintura acrílica es de una finura exquisita, y además nos servirá para poner de manifiesto algún pequeño defecto de montaje.

A continuación se pinta en amarillo, la franja de borde de ataque alar, en este caso utilizando acrílicos de Tamiya Amarillo XF-3 Amarillo Mate, ligeramente anaranjado con un poco de XF-7 Rojo Mate.



Con cinta de enmascarar de Tamiya, se protege la parte del borde de ataque que quedará en amarillo y se pinta el bajo con acrílico de Tamiya XF-12 J.N. Grey, aclarado con XF-2 Blanco.

Para el color superior, se utilizan también acrílicos de Tamiya, XF-11 J.N. Green, aclarado con XF-4 Yellow Green, es preciso aclarar el color notablemente, pues con los tratamientos posteriores tenderá a oscurecerse, además debemos de tener en cuenta el efecto escala, que tiende a oscurecer la percepción del color cuanto más pequeña sea la escala de la maqueta.

Se realiza un aclarado de los paneles añadiendo mas XF-4 Yellow Green al color base, en las fotos de referencia consultadas, se observan en algunos ejemplares paneles en aluminio natural, para imitarlos sencillamente se enmascaran previamente a la aplicación del color verde.

A continuación se pinta en color negro la banda antirreflejo, con XF-1 Flat Black, aclarando el centro de los paneles añadiendo un poco de XF-57 Buff.

Desconchones

Con una cuchilla nueva de cúter, se va descascarillando el color base, e irá apareciendo el aluminio aplicado anteriormente, obteniendo de esta forma un desconchado muy fino y ajustado a las fotos de Raiden reales observadas.

Para imitar desconchones más amplios se aplica acrílico "Mithril Silver" de Citadel, con un pincel fino en perfecto estado.

Con un lápiz de mina blanda perfectamente afilado, se repasan todos los paneles del avión.

Con un bastoncito de algodón, se difumina el grafito en el sentido de avance del avión, añadiendo a la vez manchas y efectos de suciedad.

Este es el aspecto tras el desconchado y el panelado con grafito.

Como sobre el verde se han aclarado los paneles en la fase de aerógrafo, al rascar con la cuchilla también se obtienen diferentes grados de verde lo que proporciona un realístico acabado de superficie desgastada.

Zona inferior, el desconchado ha sido más sutil, acorde con las imágenes reales observadas.

Previo a las calcas se aplica una capa de barniz Future.

Las calcas se colocan con el procedimiento habitual utilizando los líquidos Micro. Señalar la buena calidad de las calcas incluidas en el kit de Sword, se ha reproducido un J2M5 Raiden model 33, del Cyushi Air Group, emplazado en la Bo Naval Air Station, Shangai China.

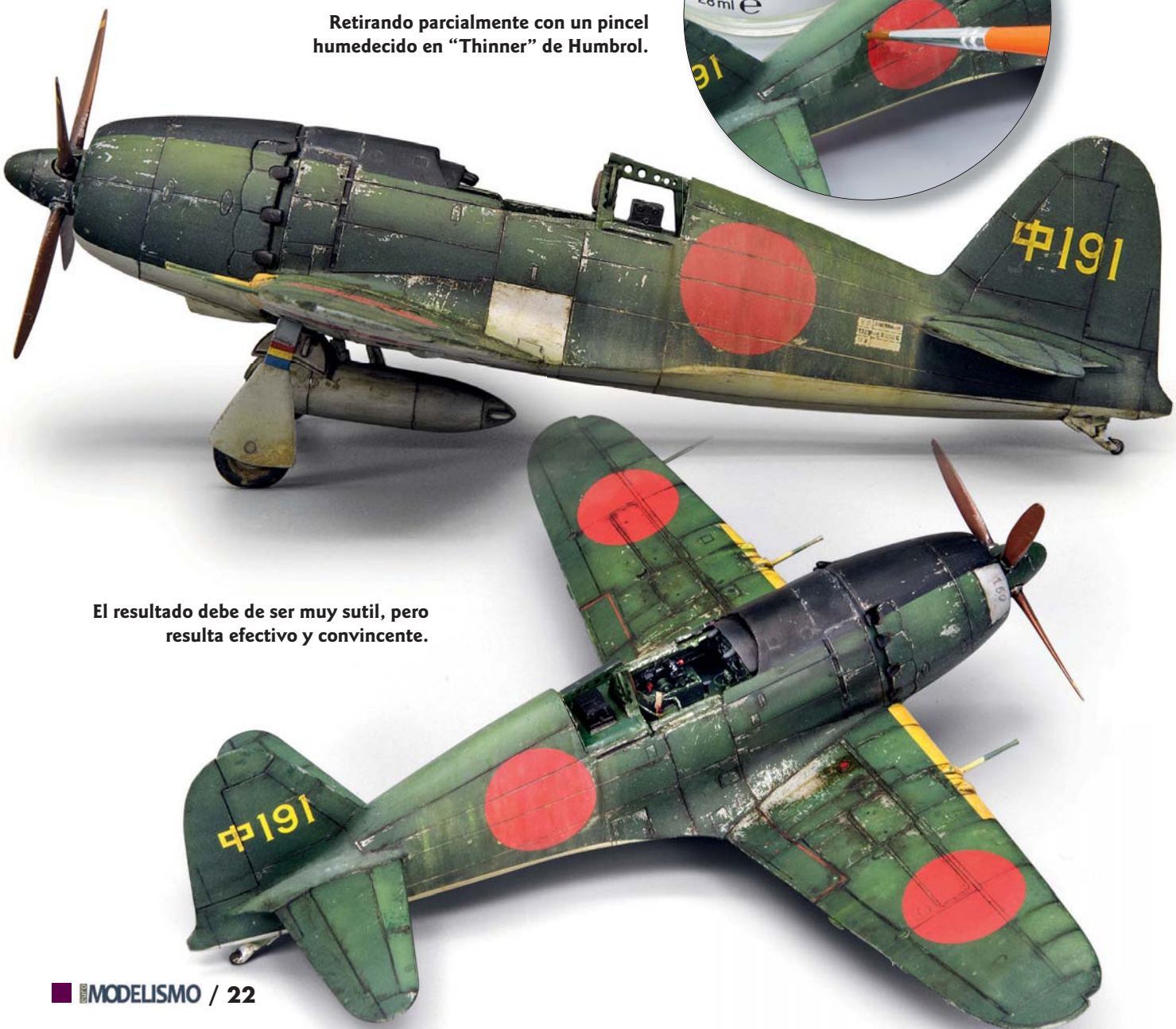
Una vez bien secas las calcas se sellan con una capa de barniz satinado de Vallejo Model Air, y se trabajan las superficies con óleos.

Se dejan secar por un periodo de unos 15-20 minutos, retirando a continuación el sobrante.

Se repite la operación en la parte superior, haciendo especial hincapié en las zonas de las tomas de combustible, tapas para amunicionamiento, etc.

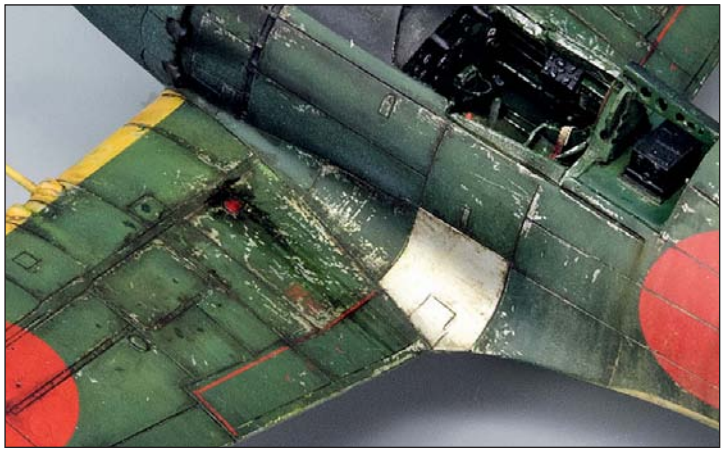
Un efecto poco reproducido en modelismo de aviación, es el empolvado de superficies, obviamente no estamos sobre un Veh. Militar, pero en tierra los aparatos están a la intemperie, bajo la influencia de los fenómenos atmosféricos. En este caso se aplica AK "Summer Kursk Earth".

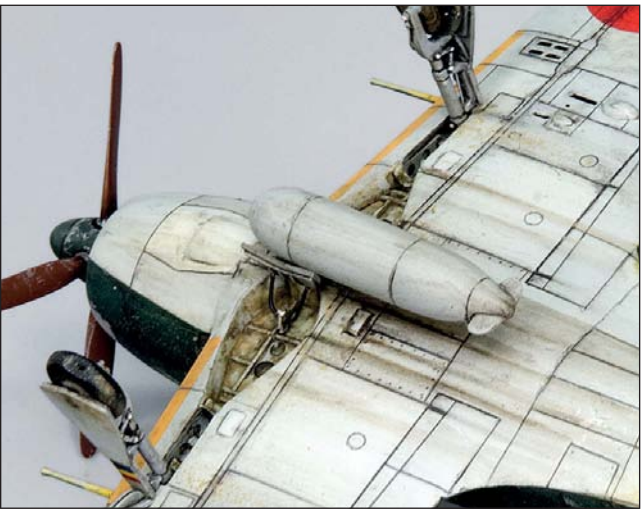
Retirando parcialmente con un pincel humedecido en "Thinner" de Humbrol.



El resultado debe de ser muy sutil, pero resulta efectivo y convincente.

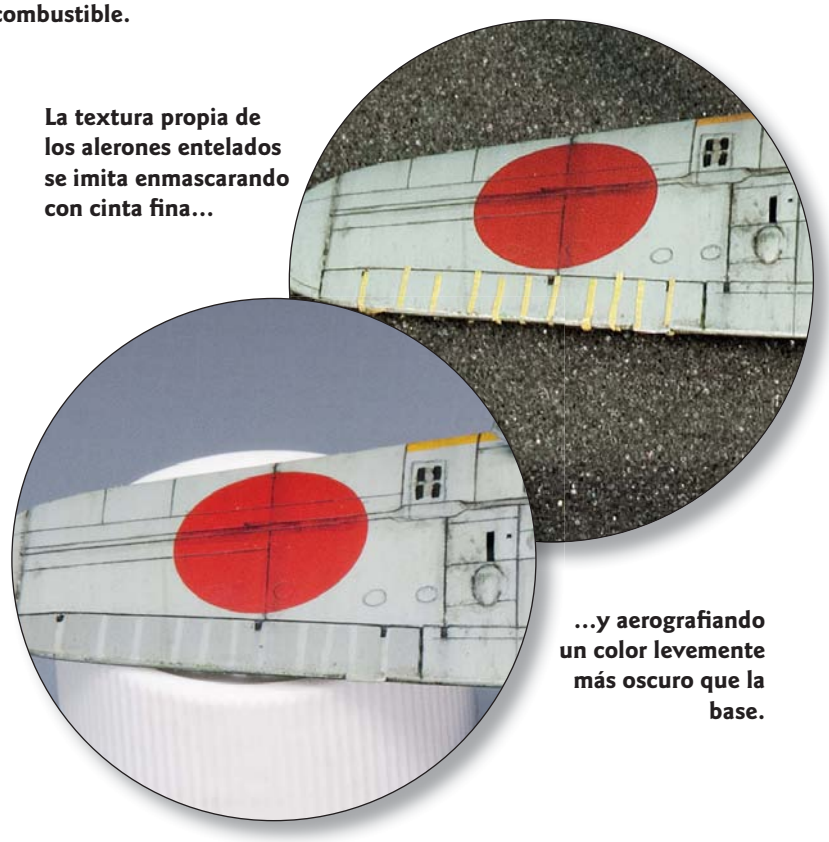
El rastro de los escapes se pinta con Negro de Tamiya XF-1, muy diluido en alcohol de 96°.





Con "Summer Kursk Earth" y pigmentos se ensucian los pozos del tren de aterrizaje, y se pega el tren de aterrizaje y el depósito de combustible.

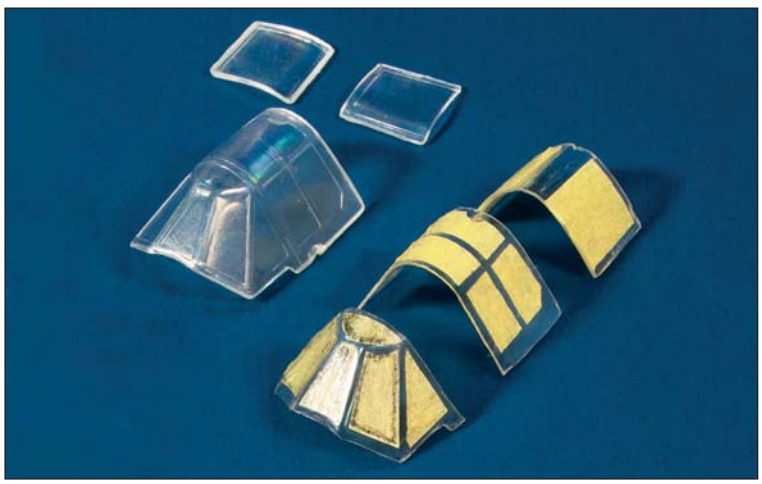
La textura propia de los alerones entelados se imita enmascarando con cinta fina…



…y aerografiando un color levemente más oscuro que la base.

Los cañones se pintan en Negro Mate de Humbrol, pulido con polvo de grafito.

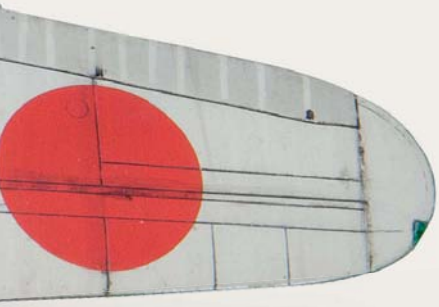
Los transparentes es lo más flojo del kit de Sword, los incluidos en el kit, son en excesos bastos y además, no permite la posibilidad de dejar la cabina abierta, que ciertamente, después del trabajo del interior, es una pena dejar cerrado. Hicimos una prueba sacando una copia con acetato transparente, pero la parte delantera tampoco nos acababa de encajar bien. Así que finalmente optamos por una solución intermedia, cortando el transparente original utilizándolo para la pieza frontal y las resto de la copia termoformada.

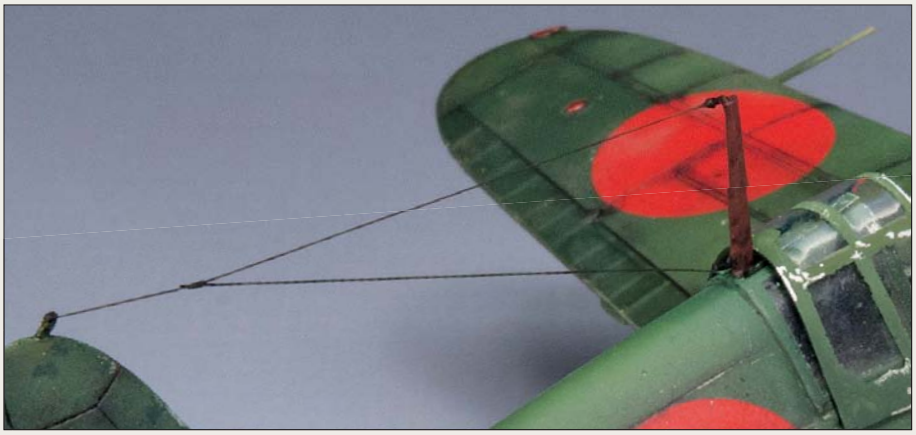


La cifra "160" se puede apreciar claramente en una fotografía de la época, en una pieza del motor en aluminio natural, no se ha dudado en reproducirla.

Las luces de posición, se pintan con color plata para luego dar una capa con colores transparentes de Tamiya rojo o verde.

Para pintar la cabina, se enmascara con cinta de Tamiya y se pinta con el mismo color del fuselaje, finalmente se pega con Micro Kristal Clear en su posición definitiva.





El cable de la antena se fabrica con plástico estirado muy fino.

J.G.S.D.F. MCV

A raíz del creciente interés por los vehículos modernos, la industria del modelismo –y en el caso que nos ocupa Aoshima- está sacando una serie nueva de maquetas a 1/72 dedicada a las fuerzas defensivas terrestres de Japón. Esta es mi primera experiencia con esta marca, y la verdad es que estoy muy contento con su calidad general, que en este caso es una buena muestra de diseño industrial, facilidad de montaje y un detalle nítido por toda la superficie del modelo. Esta maqueta reproduce el vehículo prototipo que aún está evaluando el ejército japonés en la actualidad.

Luciano Rodriguez

AOSHIMA 1/72

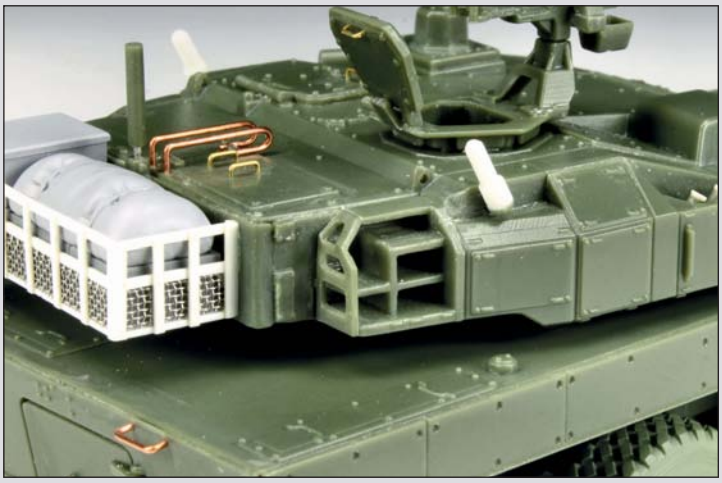
Su montaje se hace directo de caja y no puede dar ningún problema al modelista experimentado o al novel, aunque lo cierto es que deja poco sitio para realizar mejoras significativas. En el casco, lo único que pude hacer fue remplazar algunos asideros por hilo metálico. Un detalle de agradecer es la inclusión de piezas transparentes para recrear las luces delanteras y las traseras aunque reemplacé las delanteras por lentes transparentes.

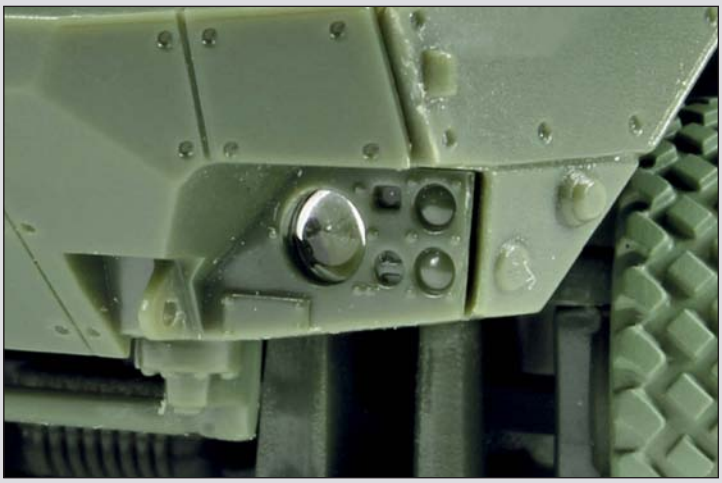
En la torreta –además de los asideros- reemplacé los lanzadores de fumígenos por pequeños discos de plástico y realicé bases nuevas para las antenas con varillas de poliestireno, puesto que esto era más fácil que limpiar las rebabas de las piezas originales sin estropear su detalle.

La chapa trasera de la torreta trae los enganches para un cajón para guardar piezas de equipo que con toda probabilidad vaya a incluirse en el carro real tal y como ya lo tienen otros carros del ejército japonés en servicio activo. Seguí unas imágenes de referencia a la hora de decidir recrear el cajón trasero y realizarlo con Plasticard, una malla y algunos objetos para guardar en él sacados de mi cajón de sastre. Mientras realizaba este proyecto no pude encontrar un cajón estándar (instalado de fábrica) y los ejemplos que vi variaban mucho de un vehículo a otro dependiendo de la unidad que estuviera en periodo de evaluación.

Tras este montaje tan fluido reservé mis energías para centrarme en las ruedas que a mi juicio es el punto débil de esta maqueta. Las ruedas de Aoshima no son tan malas si las comparamos con las formas tan complejas de las ruedas reales y se podría vivir con ellas perfectamente, pero al ser un vehículo con ocho ruedas decidí rehacer el patrón de enhebrado con pequeñas secciones de tiras de poliestireno para obtener un original del que pudiese sacar copias en resina posteriormente. El resultado puede que no sea perfecto, pero creo que satisface plenamente mis necesidades.

Una característica muy interesante de esta maqueta de Aoshima es el hecho de que incluye ruedas delanteras con dirección. El sistema está muy bien diseñado y las dos primeras ruedas giran varios grados como en los carros reales. Este sistema de dirección va más allá y hace que todo el cuerpo del carro gire lateralmente cuando se conduce, para proporcionar algo de suspensión lateral con la inclinación. Este movimiento es opcional y decidí no hacerlo puesto que el resultado era excesivo para mi gusto. Véase como las piezas del chasis son demasiado voluminosas como para proporcionar una base sólida para la dirección de las ruedas, aunque por fortuna el chasis queda oculto casi en su totalidad por el cuerpo del vehículo.





El color Marrón Ejército Japones Moderno es rociado por todo el vehículo. Siempre que se realiza cualquier esquema de camuflaje es conveniente empezar por los colores más claros. Esto debe hacerse así para asegurarse de que la pintura cubra la superficie adecuadamente.

Las tiras verdes de camuflaje son rociadas a pulso poco a poco. Si uno hace esto con cuidado no hará falta realizar demasiados retoques a la hora de completar el esquema de camuflaje. El uso del Verde Oliva Ejército Japones Moderno en lugar del tradicional Verde Ejército Japones Moderno es tan solo una cuestión de gustos, puesto que prefiero el tono más oscuro para esta ocasión. Por cierto, también he modificado el orden del esquema de camuflaje que se especifica en el instructivo. Esto sucede a veces con los vehículos nuevos del Ejercito Japones Moderno.

Una leve decoloración es realizada ahora al rociar algo de Gris Aleman y de Cubierta de Madera Mate. El primer color es empleado para oscurecer las divisiones de algunas chapas, y el segundo es empleado para empolvar algunas zonas que posteriormente recibirán otros tratamientos para recrear más desgaste.

Empleamos ahora algunos acrílicos para decorar una serie de pequeños detalles tales como las luces de posición, el panel del escape, las bases de las antenas y las ruedas. Aplico también las calcas. Emplee unas calcas sobrantes de un carro tipo 90 puesto que quería hacer un vehículo ficticio pero operativo y reemplacé el número de serial del prototipo por los de un vehículo operativo.

Los pequeños lavados localizados resaltan los detalles de menor tamaño, mostrando las muy cuidadas superficies de la maqueta de Aoshima.

El desgaste se completa con acrílicos y consiste en una combinación de Barro claro y Barro Oscuro de Panzer Aces, aplicado encima de áreas que ya han sido empolvadas previamente. Después se añaden detalles tales como las antenas, el cajón trasero y la metralleta del calibre 50. A fin de cuentas no hay nada excesivamente difícil de realizar y el proceso de pintura comparado con otros modelos que he realizado con anterioridad es básicamente el mismo de siempre. Espero no obstante que todo lo dicho sea de ayuda.

Cuando terminé el trabajo de pintura me centré en realizar a un tripulante. Aunque el casco de carrista empleado por las unidades blindadas japonesas es algo diferente, me las arreglé para realizar una figura decente que siempre beneficia al modelo en mi modesta opinión. En este caso realicé una combinación entre elementos realizados a scratch con plástico remodelado con masilla epoxy para que la figura reflejase algunas de las características del uniforme de combate que le es propio. De todos modos gran parte del detalle quedó oculto tras colocar la figura dentro de la cúpula del comandante

2ª PARTE

Robert Doepp

tasca 1/24

ATRAPADO

La bolsa de Falaise, 18.8.1944

Quedé profundamente impresionado tras leer el magnífico libro de Jean Paul Pallud acerca de la retirada alemana de Normandía y de la atmósfera reinante entre los solados alemanes que trataban de escapar de la bolsa de Falaise. Obviamente las unidades de combate se fueron desintegrando paulatinamente y la retirada se convirtió en un escape más o menos organizado de pequeños grupos de soldados.

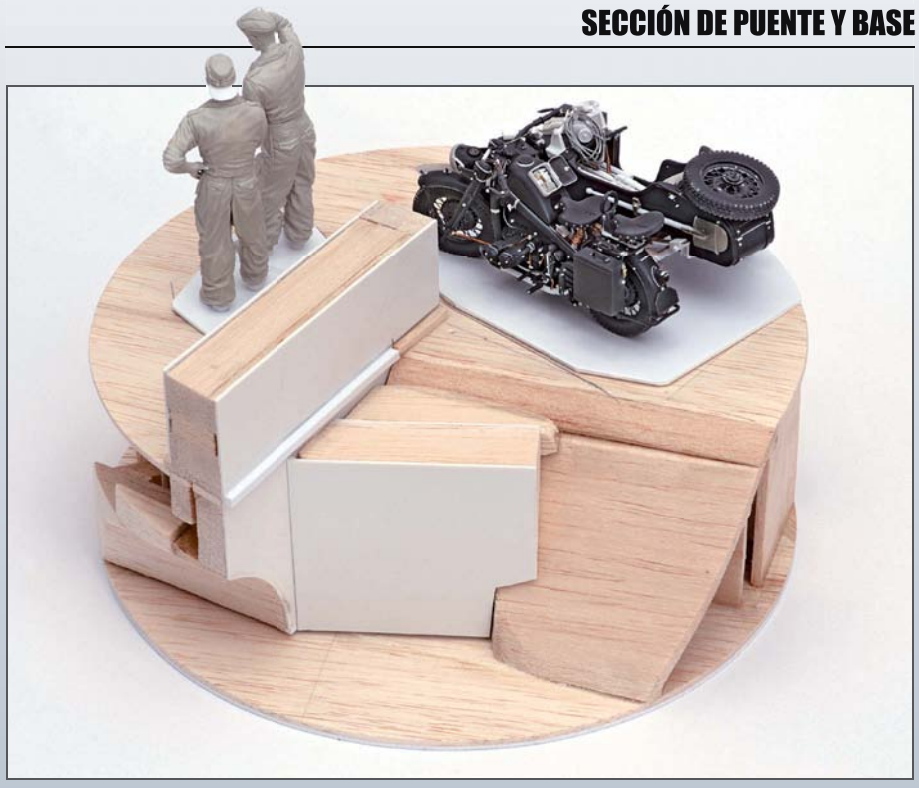
Uno de los aspectos más fascinantes de este ambiente es la mezcla fascinante entre la falsa sensación de compostura y el poco empeño de las tropas reflejado en los uniformes mixtos y no conformes a las normas y el miedo a las tropas aliadas. Intenté reflejar esta atmósfera con la idea básica de mi diorama: Un puente menor destrozado hace que algunos soldados busquen desesperadamente una forma alternativa de escapar de esta trampa.

DIORAMA

Además de mi idea principal, mi ambición se disparó al tener que vérmelas con dos aspectos técnicos diferentes; primero tenía que elaborar un árbol realista y segundo tenía que crear una superficie exterior completamente plana en el hueco de la base de madera torneada.

Para estar seguro de las dimensiones de la escena y poder encargar la base de madera que me iban a hacer a mano, hice una base "de prueba" construida con madera de balsa. Mi intención original era mantener la sección del puente sin pegar tanto tiempo como fuera posible para poder trabajar en ella de manera independiente. Esa es la razón por la cual decidí construir el puente de madera de balsa y Plasticard, materiales ligeros que se pueden preparar y adaptar a la base pero que al mismo tiempo son lo suficientemente duros como para ser manipulados por si solos.

SECCIÓN DE PUENTE Y BASE



Pegué marcos de plástico de varios grosores a varias láminas de Plasticard y metí el barro a presión dentro ayudándome con una cuchilla.

Aunque fue fácil hacer los ladrillos, fue del todo imposible el sacar el aire del marco que había realizado para los ladrillos. Por lo tanto hice otra versión que no pegué a la base de Plasticard y que podía voltear antes de que el material se secase completamente y poder añadir barro desde el otro lado.

LADRILLOS

Las secciones del puente que realicé yo mismo imitando al ladrillo (realizados con arcilla) fueron pegadas en la zona correspondiente, mientras que las piedras en la zona realizada con este material están realizadas con la masilla Magic Sculp. El mortero en las sección realizada en "piedra" fue realizado con Andrea Sculp, que tiene de por si un color perfecto.

La arcilla natural tiene de por sí una variación de color natural que imita a la perfección al ladrillo. Aun así, sus tonos pueden ser variados con lavados realizados con –por ejemplo- esmaltes.

Empleé un poco de yeso para realizar el mortero de las zonas realizadas con ladrillo. Aunque ya había sellado los ladrillos con barniz acrílico en lugar de protegerlos les causó ciertos daños que tuve que retocar. Las secciones realizadas con Magic Sculp fueron pintadas únicamente con varios lavados de esmaltes altamente diluidos que nunca cubrieron la superficie en su totalidad.

Era muy consciente que sería necesario pegar la sección de puente tan pronto como hubiera adaptado la base de madera. Por un lado, trabajar en la sección del puente sería muy complicado hacerlo después y por lo tanto tendría que completarlo antes de pegarlo, pero por otro lado el delicado puente tendría que ser protegido mientras trabajaba en la base. Un amigo carpintero había accedido a hacerme la base con bordes lo suficientemente finos como para poder adaptar la madera lo mejor posible al trabajo. El grosor mínimo de 7mm demostró ser completamente necesario. Cuando la tuve en mis manos, primero adapté la base de madera de balsa que había preparado.

Cuando la sección del puente fue pegada añadí el resto de las zonas empedradas así como los adoquines de la calle (realizados también con Magic Sculp) Cuando ya hube adaptado cada detalle a los bordes de la base de madera ya pude sellar el resultado con barniz.

Cuando hube sellado los bordes de la base de madera, pinte con esmaltes los adoquines y el yeso que había empleado como mortero.

Antes de comenzar con el suelo, las posiciones de la moto y las figuras tienen que marcarse en la superficie fresca de Magic Sculp. Emplee para fijarlas unos pernos realizados con secciones de hilo de cobre. También debía estar seguro de la posición del árbol, y por lo tanto preparé un tocón de Magic Sculp esculpido sobre un tubo de plástico.

Aunque utilicé escayola para homogeneizar el suelo de madera, decidí no hacerlo para las últimas capas de suelo. Aunque la escayola te da una superficie bastante buena, el color no es el idóneo. Por ello pinté la escayola y añadí arena (con granos de distinto calibre) y emplee una "pasta de piedra" que en realidad es una mezcla de arena y cal. De esta manera evité dar demasiado color a las zonas arenosas alrededor de los ladrillos destrozados que se encuentran en esta superficie.

Empecé a hacer la vegetación con césped de varias longitudes y colores. Las briznas más largas están realizadas con secciones de pincel de pelo natural pintadas previamente.

Tan pronto como hube realizado la vegetación básica y el desgaste en la sección de puente y el adoquinado, en lugar de aplicar unos lavados muy pesados y emplear la técnica del pincel seco, traté en lo posible de preservar los colores naturales y me limité a aplicar algunos lavados sutiles realizados con esmaltes.

AGUA

Aunque intenté limitar en lo posible las dimensiones del diorama consideré el representar el agua. Me hubiera gustado utilizar un material transparente y trabajar con profundidad, pero esto hubiera supuesto el tener que realizar una base mucho más gruesa. Por ello me decidí a realizar una solución plana. Para dar una sensación de profundidad y para dar también la impresión de que en el fondo hay cascotes hundidos, emplee óleos que fueron aplicados con la técnica de "mojado sobre mojado" para crear transiciones irregulares pero suaves.

El producto "Water Effects" de Noch puede ser manipulado para crear una superficie ondulada durante una ventana de más o menos 20 minutos. Puse unas cuantas hojas y ramas y las acumulé en la orilla. El "agua" parece leche en un principio pero en cuanto se seca se pone transparente y dura.

EL GATO

El gato jugando con su indefensa presa nos sirve de alegoría de la propia situación de los alemanes con respecto a la superioridad del ejército aliado en Falaise. El gato está hecho con Magic Sculp aplicada en una estructura de hilo de cobre y pintado con óleos.

UNA AVENTURA MUY CARA: EL ÁRBOL

Tenía poca experiencia con la vegetación y menos aún en hacer árboles, pero una vez hice una sola rama para ponerla en un "Tiger" de 1/35 como camuflaje. Emplee las hojas de roble de "Plus Model" y las pegué a una estructura de hilo de cobre, excepto por las hojas que me parecieron demasiado grandes. Pensé por lo tanto, que en una escala mayor esta técnica daría mejores resultados.

Los problemas comenzaron cuando Plus Model cambió los métodos de producción de sus hojas así como su calidad. Llevaba yo pegadas unos cuantos cientos de hojas en mi árbol, con la idea en mente de pedir más hojas en cuanto mi reserva de ellas se agotase. Cuando descubrí que las nuevas hojas no tenían esas finas líneas impresas por un lado destrozando la impresión tan delicada que las hojas antiguas daban.

Al final me vi forzado a buscar por todo el mundo restos de almacén de las hojas "viejas". Al final me salvó "Model Scene" que había producido las mismas hojas para los aficionados al modelismo ferroviario... (y habían cambiado la forma de hacer las hojas igualmente...). Afortunadamente el vendedor alemán "Langmesser-Modellwelt" convenció a la compañía Model Scene para que reprodujera las hojas de estructura "antigua".

Adicionalmente tuve que mendigar a varios amigos míos para que me cedieran sus hojas sobrantes. Estoy muy agradecido de que muchos de ellos respondieran favorablemente a mis demandas. Finalmente utilicé 29 paquetes con un número aproximado de 3300 hojas provenientes de Italia, España, Países Bajos, Japón, Australia, Inglaterra, Rusia, República Checa, Austria, Bélgica,... ¿se me ha olvidado algún país? Ah, sí y Alemania. Por suerte ya no me acuerdo de cuanto me costó todo esto.

Los periodos –prolongados- a la espera de estas hojas fue muy frustrante por un lado, pero por otro lado me dio más tiempo para trabajar en los detalles de la escena: añadí más ladrillos y cascotes, así como una mayor cantidad de plantas a mi "vegetación" incluyendo una rama muerta.

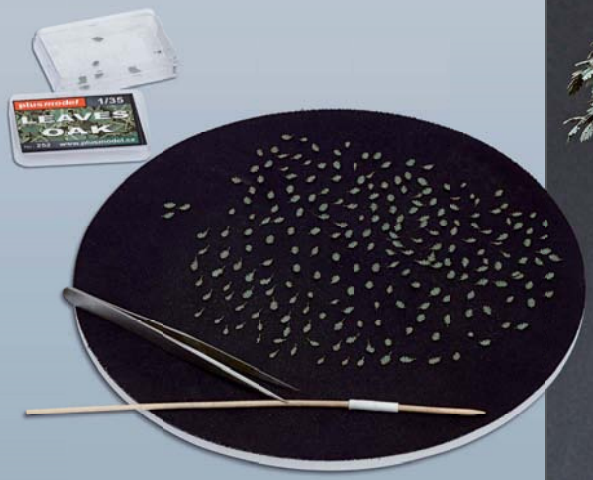
Por lo tanto mi frustración se tornó en satisfacción al ver el refinamiento de los resultados obtenidos.

La foto muestra aproximadamente la cantidad de hilo de cobre empleado para realizar el árbol. El cable de cobre de 0.8mm de diámetro se empleo para realizar la estructura básica. Esta estructura se refinó con cable de 0.4mm de diámetro y posteriormente con cable de 0.25mm. Este último fue sacado de un cable eléctrico.

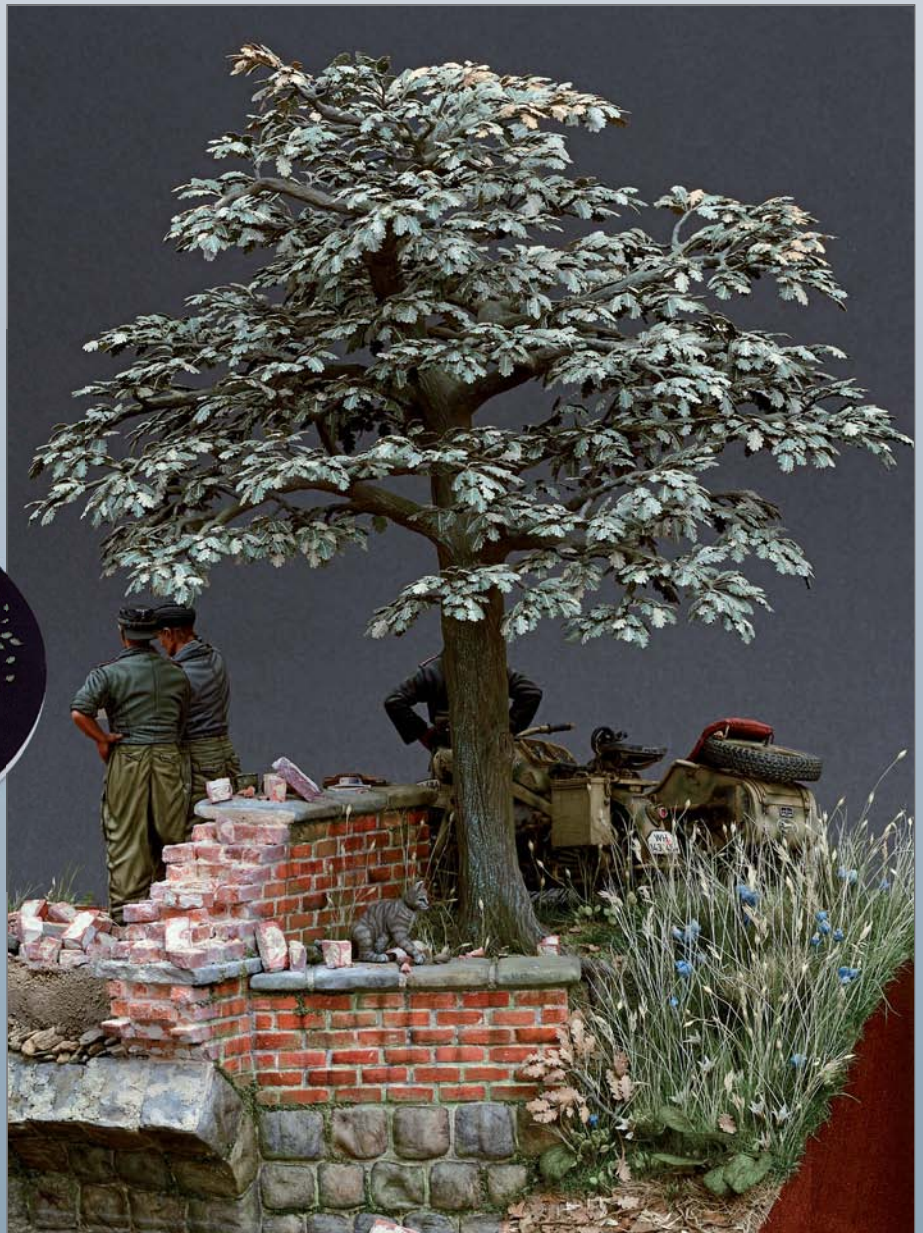
La estructura –cada vez más compleja- es cada vez más y más difícil de trabajar. Para minimizar este efecto realicé dos subunidades más pequeñas que mantuve separadas hasta que las ramas más gruesas estuvieron cubiertas con Magic Sculp.

Para crear una transición suave entre el Magic Sculp y poder ocultar la estructura perforada de las ramas más externas que son muy delicadas, estas últimas fueron tratadas con masilla diluida aplicada a pincel.

Comencé aplicando una capa de Gris medio acrílico de Tamiya y posteriormente apliqué unos lavados de esmaltes. El verdín está hecho con una esponja empapada en óleos.



Las hojas –que son demasiado planas- se las dio forma con un palito sobre la alfombrilla del ratón. La imagen muestra el primer paquete de hojas que emplee. Desafortunadamente el contenido del paquete varía mucho en la calidad, color y número de hojas incluidas.



LAS FIGURAS

En lo tocante a cualquier diorama, las figuras son no solamente el detalle que se lleva las miradas sino que son además muy importantes a la hora de contar la historia que se quiera narrar. En el caso de esta pequeña escena esto es fundamentalmente cierto aunque no haya seguido un plan específico desde un principio sino que lo he ido desarrollando paso a paso. Estudiando las referencias históricas de la Zündapp me fascinaron las posturas naturales y el estilo de ciertos uniformes, que me recordaron inmediatamente a los moteros modernos en lugar de mi concepto "preconcebido" de "soldadería" Nazi. Este "sentimiento" lo he intentado reflejar en la primera figura (la que está fumando) que en un principio pensé que sería la única. Cuando me decidí a realizar una escena de la "bolsa de Falaise" me puse con la segunda figura que está mirando al mapa con una mezcla de concentración, confusión y desesperación. La tercera figura que mira hacia el cielo, lo hace con el miedo a un ataque aéreo Aliado. Además, los vehículos que intentaban escapar de la "bolsilla de Falaise" normalmente iban repletos de soldados que escapaban y por lo tanto tenía sentido que la Zündapp llevase tres soldados en lugar de dos.

MODELADO

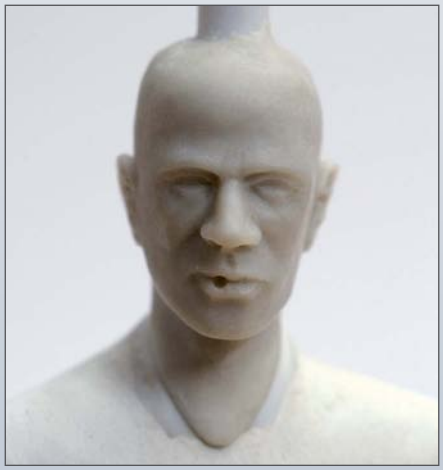
Yo prefiero trabajar con un "esqueleto" de Plasticard en lugar de metal puesto que este puede ser cortado fácilmente para fijar las proporciones básicas. También cuando se trabaja con un esqueleto de plástico, si el plástico sobresale por debajo del material –cosa que me sucede a menudo- también puede ser fácilmente eliminado. Tan solo las juntas de las extremidades fueron hechas con hilo de cobre para adaptar la postura de las figuras.

Una primera versión "desnuda" de cada figura fue realizada primero para obtener las formas adecuadas y evitar después que los pliegues de la ropa sean demasiado profundos. Al emplear un material de un color distinto (Bondite) podía ver sin problemas cuando la capa de Magic Sculp se volvía demasiado fina.

Después fui añadiendo los uniformes poco a poco. Para conseguir despiezar cada figura en subunidades de quita y pon, tanto las muñecas como las partes inferiores de las piernas son piezas semi-secas pegadas con material más fresco poniendo grasa en los puntos por los que cada figura se desmonta. La parte baja de la chaqueta fue lo último que añadí puesto que las piernas habrían de ser pegadas de manera permanente mucho antes.

Como tenía planeado realizar moldes de mis figuras, los hice por partes puesto que las figuras se pueden montar por los agujeros y pernos de plástico que realicé con este fin para poder trabajar por separado en cada parte.

Quería fijar las dimensiones de cada parte con el plástico antes de empezar a esculpir, para poderme concentrar únicamente en los detalles. Hasta las caras las empecé a esculpir con una base de plástico por debajo.

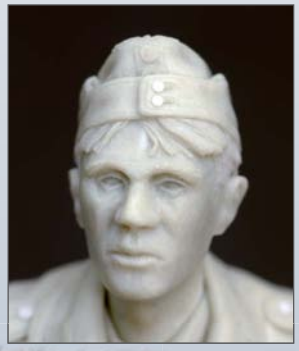


Añadí la cara a este cráneo simplificado en varios pasos. La sección de tubo de Plasticard que sobresale de la cabeza simplifica mucho todo lo relativo a la manipulación de la pieza.

Las gafas de protección están realizadas con Plasticard cuidadosamente taladrado (con un taladro de las dimensiones adecuadas), pegadas una base de plástico y cortadas y lijadas con sumo cuidado para hacer unos perfiles muy finos. El cuello de la camisa se fija en la posición exacta de la cabeza.

El primer soldado lleva puesto la segunda versión de la chaqueta de tela vaquera Panzer con la gorra M43 y botas altas. La gorra de tanquista a veces se puede ver en esta posición (dada la vuelta) para poder mirar mejor a la óptica y evitar que se vuele con el viento.

El segundo soldado tiene la primera versión de chaqueta de tela vaquera Panzer y la gorra M40 con el color distintivo de la rama “soutache”, que se dejó de fabricar en el verano de 1942 pero que seguía siendo popular entre las tropas.



El tercer soldado lleva la chaqueta Panzer negra estándar y la gorra M42. Este soldado está armado con una Walther PPK.

PINTURA

Las figuras se pintaron enteramente con óleos, que fueron aplicados siguiendo la técnica de "mojado sobre mojado" para realizar unas transiciones harmoniosas entre las diferentes tonalidades. Los óleos estaban mínimamente diluidos con aceite de linaza y por lo tanto no fluían, permitiéndome pintar los detalles antes de realizar el sombreado.

Tan solo el blanco de los ojos es acrílico de Vallejo aplicado a priori. Todo lo demás se hizo en varias fases con pintura al óleo. Por supuesto, dejé que secase todo adecuadamente antes de realizar el sombreado.

En la paleta tenemos todas las mezclas necesarias para pintar las caras. El punto de partida fue el sombreado más leve que se hizo con Tierra Siena Tostada, Rojo Florencia, Rojo Cadmio Medio, Amarillo Nápoles y Blanco. El sombreado más oscuro se elaboró añadiendo un poco de negro, mientras que el tono básico así como su tono más claro contiene mayor cantidad de Amrillo Nápoles y Blanco. Los labios se pintaron con el tono más claro y añadiendo Rojo Florencia. La barba incipiente se hizo directamente con Tierra Sombra Natural y para el pelo utilicé el tono de sombra más oscuro además del Tierra Sombra Natural y una versión muy clarita de Amarillo Nápoles.

Empezamos aerografiando una capa base con acrílicos Tamiya o esmaltes de Revell pintados a mano. Antes de empezar con los óleos aplicamos un barniz acrílico (Tamiya X21/X22). Los óleos funcionan mejor sobre una superficie semi-satinada. Para el sombreado, suelo mezclar dos tonos más oscuros que el color base y dos más claros. Estos fueron aplicados en fresco, empezando por el más oscuro y terminando por el más claro. Las transiciones se van difuminando según se aplican y después emplee un pincel limpio hasta conseguir un efecto de luces y sombra convincente.

Los óleos diluidos en aceite de linaza se quedarán brillantes después de secar y han de ser cubiertos con barniz mate.

Los detalles de cada uniforme varían, aunque los tres hombres llevan el segundo tipo de pantalones Panzer de tela vaquera. Los diferentes tonos de verde están realizados con una mezcla de Negro de Marte, Blanco, Tierra Verde de Verona y Ocre Amarillo, aplicados encima del color de base acrílica.

Para la chaqueta de la segunda figura eliminé el Ocre Amarillo de la mezcla, mientras que para las primeras figuras añadí Verde Claro Permanente.
El atuendo de los tanquistas tiende a mancharse de una manera muy particular sobre todo cuando se están realizando labores de mantenimiento. Recree este efecto empleando Negro de Marte, Marrón Vandyke, Tierra Sombra Natural y un tono polvoriento creado al mezclar Tierra italiana y Polvo claro de "Abteilung 502". Las manchas se añadieron tras realizar el sombreado con óleos y tras sellar la figura con barniz acrílico.

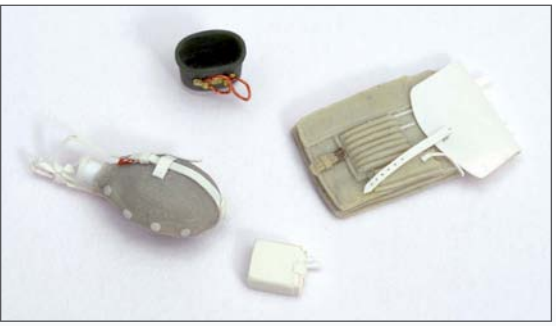
Conclusión

Recuerdo cuando Marcus Nicholls presentó la primera generación de carros de Tamiya en 1/48 calificando esto como "un nuevo frente abierto". Esto ha demostrado ser cierto para los productos a "un cuarto de escala" que gozan de una popularidad creciente.

Mientras trabajaba en la Zündapp y su diorama me empezó a fascinar las oportunidades que abría la escala de 1/24, que es lo suficientemente grande como para admitir un alto nivel de detalle sin tener que llegar a 1/16 y los problemas de manipulación que esta escala trae. Espero por lo tanto que en el futuro aparezcan más maquetas en esta "doble cuarto de escala" y que la gente se aficione a ella. ¡Por mi parte me encantaría realizar más modelos a 1/24!

Agradecimientos

Estoy muy agradecido por su ayuda (en oredn alfabético): Paul Alderton, Hansi Gieseler, Heiner Sander, Shigehito Takeuchi, Norman Uschkureit.



Por emplear una escala tan atípica, prácticamente todo el equipamiento adicional tuvo que ser realizado de cero. Una cantimplora de 1/35 se empleo como jarrita. El paquete de cigarrillos americanos capturados al enemigo fue pintado con óleos.

MATERIALES EMPLEADOS

Berliner Zinnfiguren:
8010/D1: real grass (hierba realista)
Faller:
170918: stone paste
171306: premium terrain grass (very fine, dark)
Joefix Studio´s:
113: twigs with leaves (ramas con hojas)
125: large green leaves (hojas verdes de mayor tamaño)
Model Scene:
L3-002: hojas verdes de roble
Noch:
07004: grass tufts xl, beige + green (briznas de hierba beige y verde)
60872: water effects (agua sintética)
95130: turf burnt grass (hierba seca quemada por el sol)
Plus Model:
225: oak leaves autumn (hojas de roble/otoño)
252: oak leaves green (hojas de roble verdes)
Reality in Scale:
FLOW03: small flowers 2 (flores pequeñas)
S.T.D. Manufactory:
I8: Landkarten II.WK

Kraftstoff 20l
Feuergefährlich

Thorvin, the great

La fantasía es un género artístico de ficción en el que los principales elementos de la obra son imaginarios y, a menudo, sobrenaturales. Esto es, que la mayor parte de las criaturas y las situaciones que creamos sólo ocurren en nuestra imaginación, dentro de nuestra cabeza (como la amistad o el amor), pero ¿acaso puede eso negar con firmeza que nuestras criaturas y situaciones imaginarias sean reales?

"Thorvin, the great" es un trabajo de género marcadamente fantástico con un uso particular de la iluminación creado para conseguir una atmósfera especial en la obra. A simple vista, la peana nos trae recuerdos propios de la fantasía más infantil, con animales y árboles que cobran vida. Por otro lado, nuestro guerrero enano aporta un contraste bélico que rompe con la armonía de la escena. Su pose tranquila hace que no desentone en el marco de la naturaleza, aunque la sangre en el arma aporta un toque de "humor negro", por llamarlo de alguna forma, a una viñeta que no lanza un mensaje directo ni fuerte pero que pretende no dejar indiferente al observador.

LA FIGURA

La miniatura no es la única protagonista de esta escena, la base también lo es. El autor ya hubo realizado una escena similar anteriormente y se permitió la licencia de pintar la miniatura completamente antes de empezar la peana. El Montaje de la miniatura es muy sencillo, pues son dos piezas cuya unión no reúne ninguna complejidad. Sí la tiene el proceso de pintado explicado a continuación.

PINTURA

En la barba se ha utilizado el mismo proceso que en el resto de los elementos pintados en la miniatura, ya que resume bastante bien el estilo de pintura que recoge este trabajo cuya peculiaridad más especial es la iluminación.

1.- Podemos ver la barba pintada con una base de Mournfang Brown, de Citadel. Esta base es muy importante porque siempre iluminaremos sobre ella.

2.- Tal y como se ve en el esquema de degradado, añadiremos Uniforme Japonés de Vallejo hasta que el valor de luminosidad se vea incrementado notablemente.

3 Añadiremos Oliva Medio de Vallejo y Blanco a nuestra mezcla. Finalmente, en los puntos de luz máxima, añadiremos Turquesa y Blanco a la mezcla. De esta forma, no sólo conseguimos definir volúmenes mediante blanco y negro, sino que lo haremos añadiendo matices y generando además contraste a través de ellos.

Antonio Peña

4.-La cara es muy pequeña, rodeada de barba y de casco, por lo que el proceso de la misma fue muy sencillo. En un principio intentamos dotar de una iluminación similar o igual a todo el conjunto para conseguir una congruencia y un mismo efecto en toda la obra.

PUNTOS DE LUZ MÁXIMA
Turquesa 70966 + Blanco 70951 (AV)

LUCES:
Oliva Medio 70850 + Blanco 70951 (AV)

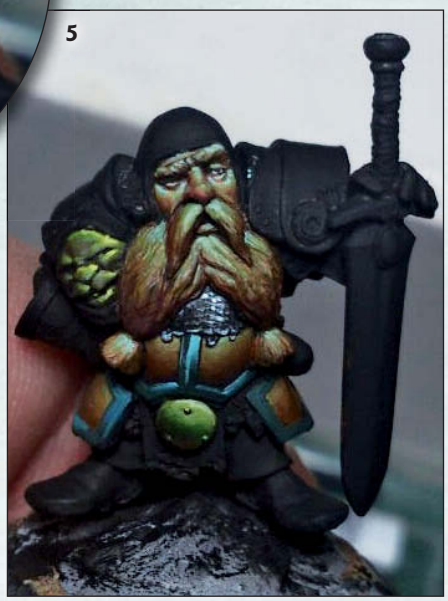
BASE:
Carne Medio 70860 (AV)

SOMBRAS
Rojo Mate 70957 (AV) + Mournfrang Brown (CITADEL)

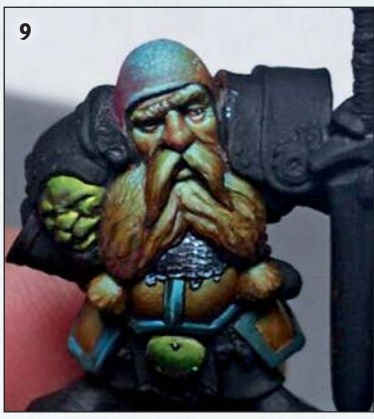
SOMBRAS:
Negro 70950 (AV)

BASE:
Turquesa 70966 (AV)

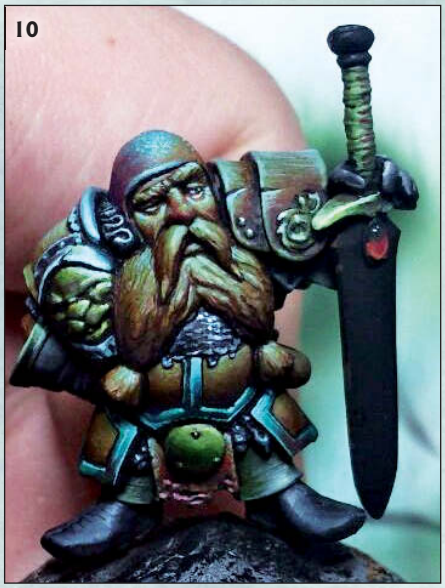
LUCES:
Carne Dorada 70845 (AV)



5.- En esta foto podemos ver el reborde metálico de la armadura pintado. Empleamos el color Turquesa como color base, al que se le ha ido añadiendo carne dorada para realizar las luces. Del mismo modo, se ha añadido negro a la base para sombrear. Finalmente, es muy importante perfilar en luz y sombra esta parte. Para el perfilado en sombra se ha empleado negro casi puro, delimitando la separación entre la armadura marrón y el metal azulado. Para el perfilado en luz se ha empleado una mezcla de Carne dorada 85% y Turquesa 15%.



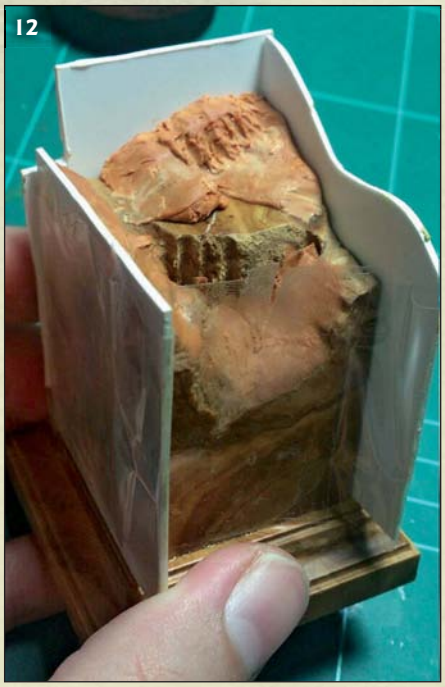
6, 7, 8, 9.- Para pintar el casco empezamos con una imprimación Negra, aplicamos una base de Gris verdoso, más tarde punteamos (técnica de pintura que consiste en pintar perpendicularmente, con el pincel muy descargado, sobre la superficie) añadiendo Turquesa 50% + Blanco 50% a la base con el fin de dar la primera luz, insistiendo más en la parte más alta. Para terminar con las luces, aplicamos de nuevo un punteado de Turquesa 25% + Blanco 75% a la mezcla anterior. Finalmente, damos veladuras de Magenta al lado izquierdo del casco, y Mournfang Brown 50% + Rojo Claro de Vallejo 50% (16).


10

11

10.- Podemos ver abundantes matices verdes y azules en luz, que contrastan con tonos marrones y rojos aplicados en sombra.

11.- Ahora sí, la miniatura completamente terminada. Para la espada se ha utilizado la técnica de NMM (Metal No Metálico).


12

13

LA ESCENA

La peana es de olivo, un material muy resistente. Con la intención de que la escena gane altura, se dio un bocado a la peana, mediante el taladro y la sierra. Además, con Milliput Terracota se han añadido relieves y más altura. Con esto conseguimos que nuestra construcción y la peana de madera se integren mejor y parezcan una sola.

12.- La peana con el roto hecho y unas paredes de plasticard que nos ayudarán a que la superficie de la pared sea plana.

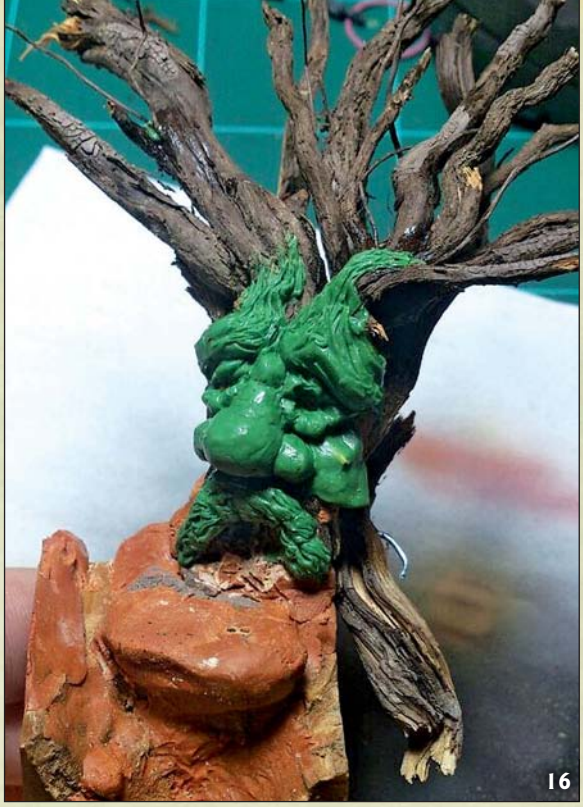
13.- Es necesario retirar las paredes antes de que la masilla seque, conviene humedecerlas para que la masilla no se adhiera, una vez consigamos que tenga forma plana, retiramos y dejamos secar.

14

14.- Una vez seco, taladramos la piedra donde se apoya la miniatura. Queremos que nuestra miniatura esté centrada. En 5 puede verse cómo aún hace falta trabajar más, pero que desde el principio vamos controlando este hecho.

15.- Para hacer árboles en nuestras peanas es muy útil usar raíces de plantas como el romero. Estas raíces aportan resultados realistas y, con un poco de ayuda de la masilla, podemos conseguir resultados muy dignos. En nuestro caso vemos las raíces colocadas y como hemos empezado a trabajar la Masilla verde para darle forma a la cara de nuestro árbol.

15



16.- Empezamos definiendo bien los volúmenes más importantes, como la boca, la nariz y los ojos. Vamos dándole forma a nuestro gusto, apareciendo los primeros rasgos de personalidad del árbol.

17.- Hemos añadido otra raíz al árbol, que ahora abraza la peana. También hemos añadido volúmenes a la cara y hemos empezado a integrarla con las raíces.

18.- Ya al principio veíamos cómo la miniatura necesitaba una roca más grande en la que apoyarse. Por lo que hemos agrandado este elemento, también mediante Milliput Terracota.

19.- Para finalizar el modelado de nuestro árbol, rematamos cierto detalles como las verrugas, hechas con bolitas de masilla y repartiéndolas a lo largo del árbol. Por otro lado prolongamos las raíces de los troncos que habíamos colocado para que se unan a la peana.

20

20.- Un truco muy útil para hacer las raíces es extender la masilla y retorcerla lentamente hasta que adquiera la forma deseada, nos dará resultados más realistas como podemos ver en la foto.

21

21.- Para dar mayor realismo a la corteza utilizamos Agrellan Earth de Citadel, esta pintura de la línea Technical es muy útil para craquelar superficies. Se aplica a pincel (uno viejo que tengamos) en generosas proporciones. Dejamos secar durante 1-2 horas aproximadamente. Si tras la primera capa no conseguimos el suficiente efecto, aplicamos de nuevo otra capa muy densa y dejamos secar de nuevo. Ya que el Agrellan Earth normalmente se adhiere pobremente a la superficie en que se aplica. No está de más ayudarnos de una imprimación fuerte a espray para que agarre bien, seguida de las primeras capas de pintura a aerógrafo. Nosotros vamos a pintar encima del craquelado, lo que ayudara a que se fije mejor..

PINTURA DE LA ESCENA:

Tal y como hemos hecho en la miniatura, la iluminación verdosa característica será también llevada a la base con el fin de lograr la congruencia deseada.

22

22.- Empezamos aplicando a toda la escena una imprimación con Chaos Black de Games Workshop. No nos importa manchar el olivo porque después pintaremos el resto de negro también.

23

23.- Después, damos una base de Mournfang Brown de Citadel, aplicada a aerógrafo para llegar a todas partes cómodamente y así evitar usar el pincel en las partes más delicadas, tales como las ramitas o el craquelado del que ya hemos hablado.

24

25

24.- De nuevo hemos utilizado el Oliva Medio de Vallejo 65%, junto con Blanco 35% para iluminar. Esta vez no hemos usado Turquesa + blanco en las luces finales. La razón es tratar de conseguir menos contraste y definición que en la miniatura, para que ésta no se pierda.

25.- Si añadimos mucho contraste, es posible que no viéramos el enano y nuestra atención se centrara en la peana, no obstante, definimos bien las formas con una nueva aplicación de Oliva Medio 50% y Blanco 50%, para las luces finales.

26.- El lado izquierdo sí que hemos utilizado Turquesa. Partiendo del Mournfang Brown, se ha añadido Turquesa y Blanco, aumentando la cantidad de blanco para las luces más extremas pero con cuidado de no exagerar. De esta forma conseguimos forzar un contraste de temperatura, a un lado frío (izquierdo) y a otro más cálido (derecho).

27.- De nuevo comprobamos que nuestra miniatura se ajusta a la peana, está centrada, el tamaño de la roca es adecuado y que el color de la base no distrae en exceso,

26

27

28

28.- Para hacer el agua artificial, cerramos el hueco con plástico transparente pegado con cola blanca a la peana, así evitamos que haya cualquier posible separación. Una vez seca la cola, vertemos el agua artificial hasta llegar al límite, en este caso hemos usado Agua artificial de Andrea. Dejamos secar 24 horas y retiramos los plásticos. Finalmente, con un pincel aplicamos Still Water de Vallejo a la parte del agua que se encontraba en contacto con el plástico, de esta forma, recuperará la transparencia y quedará mucho mejor.

CUADRO DE COLORES

Vallejo, Model Color (AV):
Carne Medio 70860
Rojo Mate 70957
Rojo Claro 70910
Rojo Carmín 70908
Turquesa 70966
Blanco 70951
Negro 70950
Carne Dorada 70845
Amarillo claro 70949
Uniforme Japonés 70923
Azul Prusia 70965
Oliva Medio 70850

Citadel:
Mournfang Brown, Base
Screamer Pink, Base
Agrellan Earth, Technical

CUADRO DE MATERIALES

- Tenazas.
- Super glue.
- Cuchilla de modelismo.
- Lancetas y agujas de modelismo.
- Limas de precisión y papel de lija.
- Milliput Terracota.
- Masilla verde.
- Pinceles de goma.
- Pinceles sintéticos.
- Pinceles Winsor & Newton serie 7, tamaño 1 y 2.
- Taladro.
- Raíces de romero.
- Agua artificial de Andrea Miniatures.
- Still Water de Vallejo.

XX-XXI Certamen Internacional de Modelismo y Miniaturismo

2014-2015

A-1, Oro, José Luis Etxaide Recarey, *Bristol 138.*

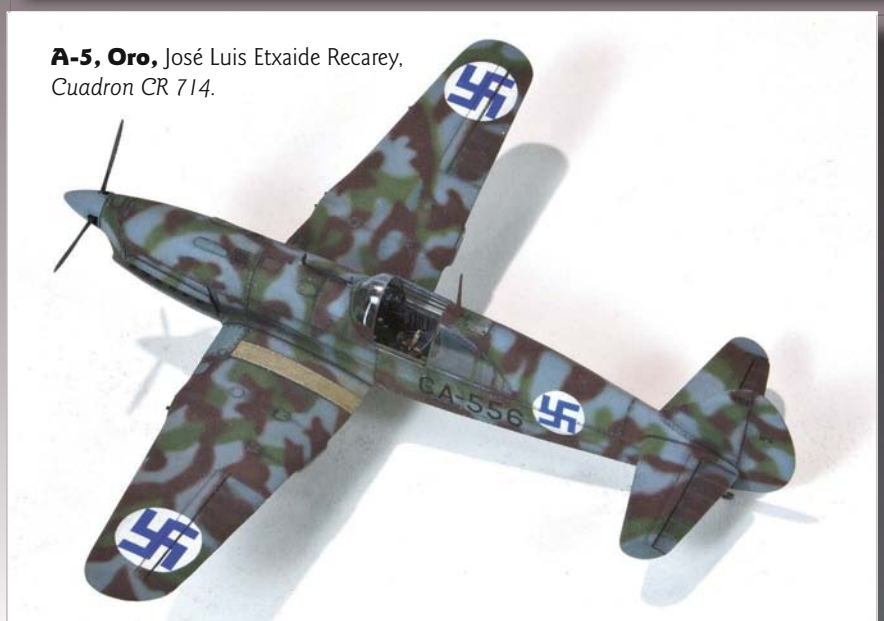
A-3, Oro, José Luis Etxaide Recarey, *AVIA B 135 B.*

Muchas veces se comenta que el espacio donde se desarrolla un evento no es determinante, que tiene más peso la gente que lo organiza, su talante, su forma de comportarse y de acoger a un colectivo que tiene en común una afición y es cierto cuando un modelista emplea su tiempo, su dinero, para desplazarse a tal lugar, lo menos que merece es una atenta acogida aunque parezca obvio no siempre sucede así. Afortunadamente no es el caso de la Asociación de Amigos Modelistas Placentinos (IPMS), desde siempre y hace ya 21 años es la norma, sus gentes tienen muy claro lo que es la hospitalidad y el sentido lúdico y buen humor que impera en sus ya famosas cenas, este año tuvo lugar la proclamación de Pedro I el Grande o según mi propia denominación, la exaltación como héroe de la Gran Guerra patriótica de Petrov Ramirovich que es lo mismo con el nombre rusoficado. El acto tuvo lugar después de una divertida parodia de Juegos de Tronos donde como es común se involucro a diversos modelistas. La escenografía preparada por un buen grupo de modelistas procedentes de toda España no podía ser más adecuada: insignias, ropajes, armas rusas, todo de pega pero magníficamente realizadas, vamos que no fue ninguna improvisación y como no podria faltar, la inmensa gorra de oficial ruso con la que se corono al gran "Pedro", por supuesto se trataba de Pedro Ramirez "alma mater de este club" que lleva aglutinando a esta Asociación de forma admirable, desde un principio un talante abierto de buen trato y mejor carácter , que hacen de Pedro el prototipo de lo que es un gran organizador y mejor persona, por lo que esta ceremonia que no fue más que un tributo de reconocimiento de toda la afición modelística, fue más que merecida y por supuesto iluminó lo que fue un buen concurso con más piezas que otros años y que sin duda marca un indicio de mejora modelista. No menos importante es el cambio radical que se ha producido al poder realizar el evento en el Pabellón de Cristal del Berrocal, magnífica sala de eventos situada fuera del centro pero muy cerca de todos los hoteles y

CIUDAD DE PLASENCIA

A-1, Oro, Manuel García, *Spitfire MK II C.*

A-3, Oro, Mario Gabas Ruíz, *JU 87 B Stuka, Batlla de Inglaterra.*



A-5, Oro, José Luis Etxaide Recarey, *Cuadron CR 714.*

la propia ciudad, la mejora es notable, con un espacio amplio, abierto, rodeado de colinas y una luz magnífica, pensamos que ha sido un acierto por parte de la organización y sin duda del Ayuntamiento por proporcionar un espacio a la altura de lo que el mundo modelístico mueve llenando hoteles y proporcionando gente deseosa de disfrutar de las excelencias culinarias, paisajísticas y monumentales que sin duda Extremadura ofrece.

Como podéis comprobar hemos fundido en uno, los dos años del certamen para poder ponernos al día, dado que en estos momentos los concursos duplican el número de meses disponibles y no tenemos espacio para reseñarlos todos de uno en uno.

Por todo lo acontecido el Certamen Internacional de Modelismo y Miniaturismo Ciudad de Plasencia se ha convertido en una cita insustituible con el aliciente de tener el Parque Nacional de Monfrague muy cerca o el bellísimo Valle del Jerte como continuación de Plasencia, todo un lujo de certamen y de la Comunidad Extermeña.

2014

2014 • A-4, Oro,
David Tome Escribano,
Mig 21 PMF Vietnam.

A-2, Oro, José Luis Etxaide Recarey,
Yakolev Yak 23.

A-4, Oro, José Luis Etxaide Recarey,
Gloster Meteor F1.

2015

2014 • M-4, Oro,
Higinio Roman Fernández,
Marder.

M-1, Oro,
Manuel Conde Benítez,
Tigrecito.

M-2, Oro,
Juan Rodriguez Morgado
Tiger I Das Reich.

M-1, Oro, Mario Gabas Ruíz, *Type 2 KA-HI.*

M-3, Plata, Iñaki Carrasco López, *VT 34.*

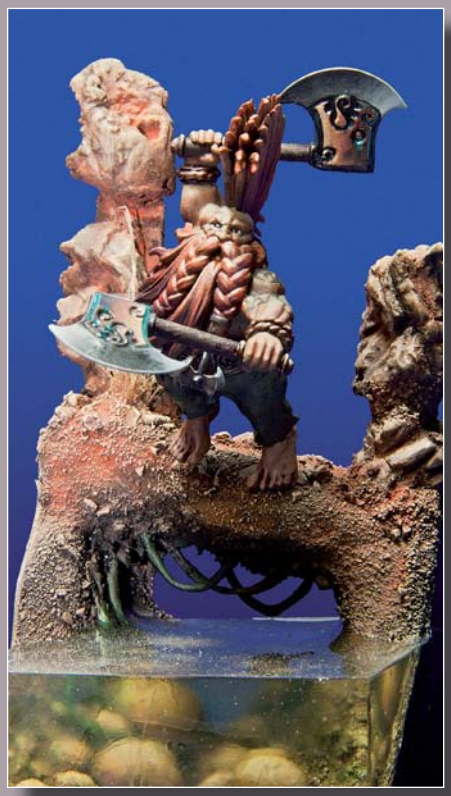
2015

V-2, Plata, Arlindo Tavares da Silva, *Toyoto Celica - Portugal 1974.*

2014 •

V-2, Oro, José Ignacio Morales, *Nissan R-309 GTI.*

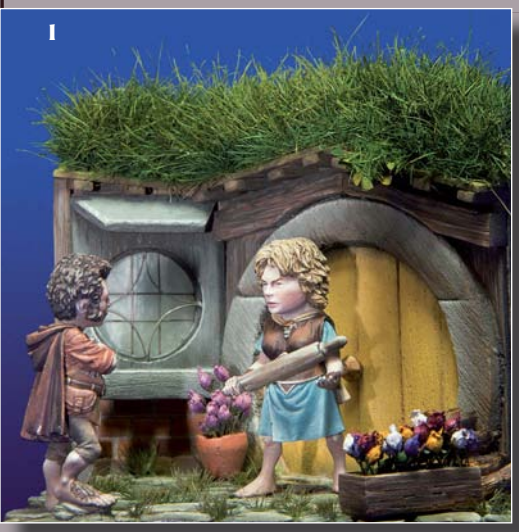
2014



2014 • C-1, Oro, Antonio Peña Jiménez, *Enano Matador.*

2014 • C-2, Oro, Antonio Peña Jiménez, *Songs of Gods.*

2014 • C-5, Oro, Antonio Peña Jiménez, *King Maulg.*



2014

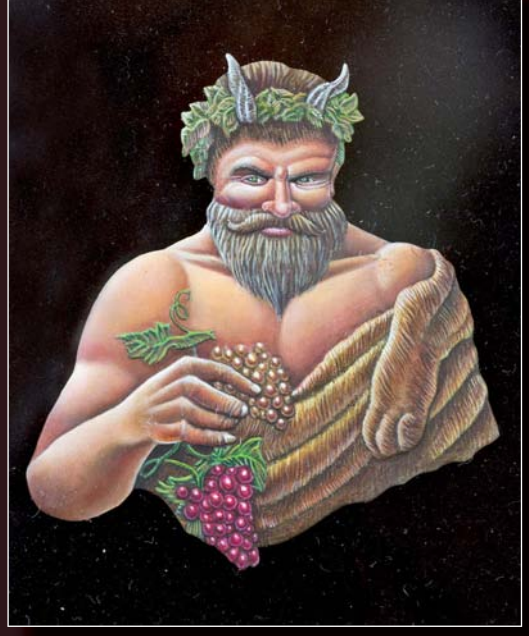
1. E-3, Oro, Agustín Pacheco, *Amores reñidos.*

2. C-2, Oro, David Arroba Arroba, *Merlín.*

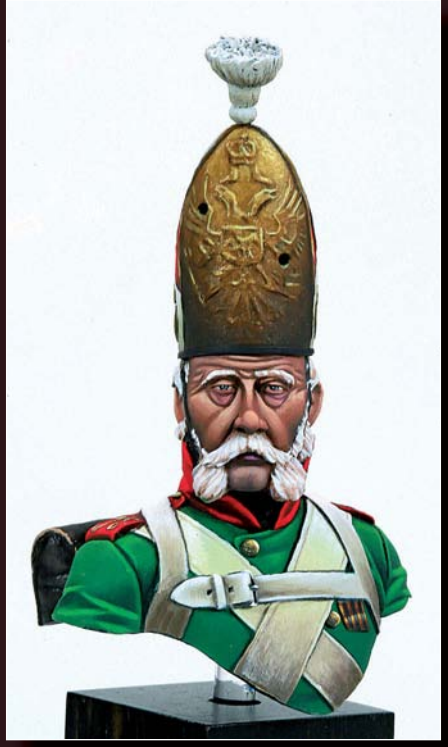
3. F-4, Oro, Guillermo Pérez Román, *Tuareg.*

4. C-1, Oro, David Arroba Arroba, *Sun Tze.*

F-4, Oro, Juan Manuel Tena Terradillos, *German Warrior.*

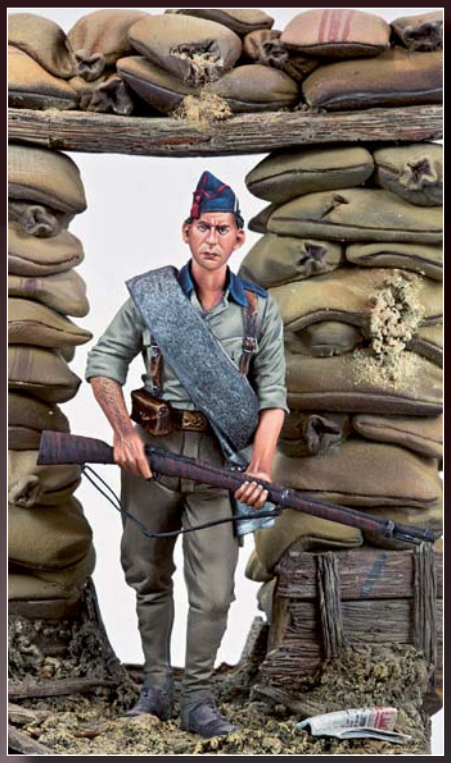


F-6, Oro, Guillermo Pérez Roman, *Baco.*



F-4, Oro, Juan Francisco Estevez Piriz, *Granadero Reg. Pavlov.*

F-1, Oro, Juan Francisco Estevez Piriz, *Granadero Holandes.*



F-2, Oro, Juan Francisco Estevez Piriz, *Miliciano Falange Española.*

E-1, Oro, Mario Ocaña, *Kokoda.*

C-4, Oro, Daniel González Cereceda, *Mordheim Shadow Lords*

1

2

2. C-3, Oro,
Daniel González Cereceda,
Guardian de la tumba.

2015

3

1. C-2, Oro, David Arroba Arroba,
Varathar.

3. C-2, Oro, Guillermo Pérez Román,
Luz en New York.

4

4. C-5, Plata, Tomás Carlos Heras García,
Juanma pilla la rabia.

5. E-3, Oro,
Diego Cuenca Vidal,
A Spider.

5

A-4E/F SKYHAWK "VIETNAM SCOOTERS", REF.: 1197 EDUARD 1/48

En esta maqueta, Eduard reedita las versiones E y F del Skyhawk de Hasegawa. Sin duda, se trata del mejor molde que podemos encontrar, con diferencia, del a-4 a escala 1/48. El panelado está muy finamente grabado y correcto. Además, el fabricante checo mejora algunos aspectos de esta maqueta incluyendo un fotograbado, que en su mayor parte es para la cabina, y un asiento en resina.

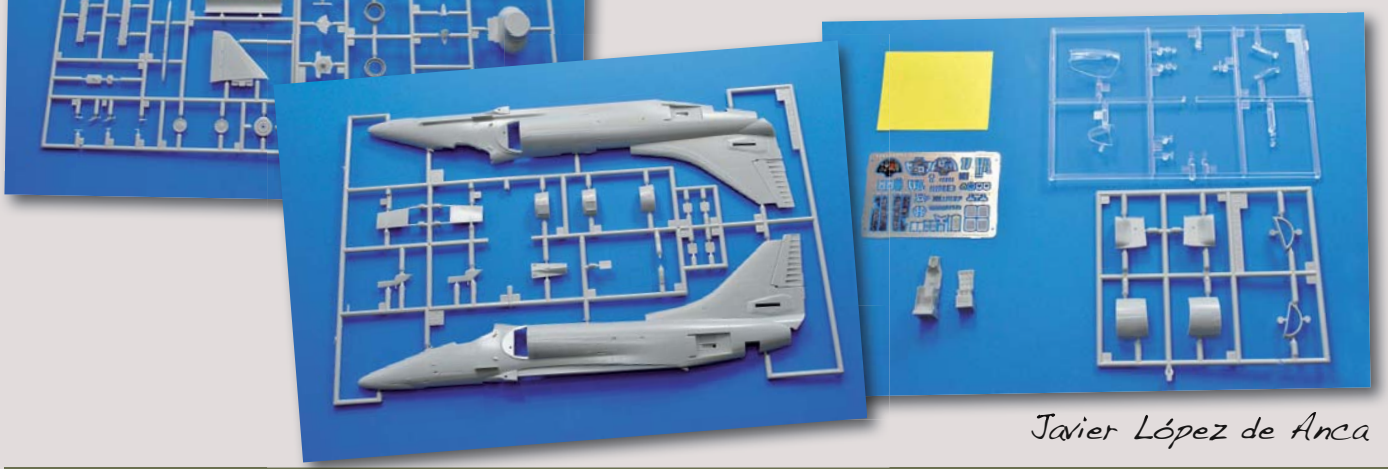
El montaje se puede realizar de una manera rápida y apenas es necesario añadir otros accesorios, aunque el propio Eduard tiene disponibles el motor, dos tipos de ruedas, un fotograbado más amplio que incluye aerofrenos, entre otros. La mejora dedicada al motor es muy recomendable debido a que el incluida en la maqueta está dividido en dos piezas, resultando muy difícil eliminar por completo la unión en un tubo tan estrecho. Así mismo, también tendremos la opción de comprar un set de las armas más utilizadas por este avión y que ya analizamos en otros reviews. Tenemos que tener en cuenta que la maqueta sólo incluye dos tanques de combustible.

Los transparentes sorprenden por su gran calidad y fineza. Algunos pequeños detalles que hacen más atractiva la maqueta son, por ejemplo, la escalerilla de acceso del piloto o la posibilidad de colocar los slaps y flaps abatidos. Lo mismo podremos hacer con los aerofrenos.

A la hora de montar y manipular la maqueta, tendremos que tener cuidado de no romper la sonda de reabastecimiento, ya que sobresale bastante del fuselaje. Otra opción es sustituirla con varilla de metal, más resistente.

Otro de los puntos fuertes de la referencia es la hoja de calcas de Cartograf, diseñadas por Furball Aero-Design. Contiene decoraciones para seis escuadrones de la US Navy, dos para la versión E y cuatro para la F. Todas ellas con iguales colores: gris por arriba y blanco por debajo. Se trata de escuadrones que participaron en la Guerra de Vietnam, aunque basados en distintos portaaviones.

En resumen, si juntamos la magnífica maqueta de Hasegawa con las mejoras de un fabricante como Eduard y las calcas de Cartograf, obtenemos una referencia de máxima calidad, absolutamente recomendable para cualquier nivel.



Javier López de Anca

BOMBAS ALEMANAS II GUERRA MUNDIAL, Ref.: 648 161 SC-250 y 648 162 SC-500 EDUARD 1/48

Estos dos sets nos ayudarán a completar nuestros aviones alemanes de la Segunda Guerra Mundial. Como es habitual en los set de Eduard, ambos tipos se componen del cuerpo principal y las aletas. Sin embargo, en este caso el fabricante checo las ha diseñado con un sistema que impide que alguna de las dos piezas quede torcido, pues una encaja dentro de la otra y sólo en una posición. Además, también añade las pequeñas piezas de fotograbado que unen las aletas en su extremo posterior.

Un detalle que solemos pasar por alto en estas bombas alemanas son los stencils que llevaban. Por ello Eduard acompaña los kits con unas hojas de calcas para completar su decoración

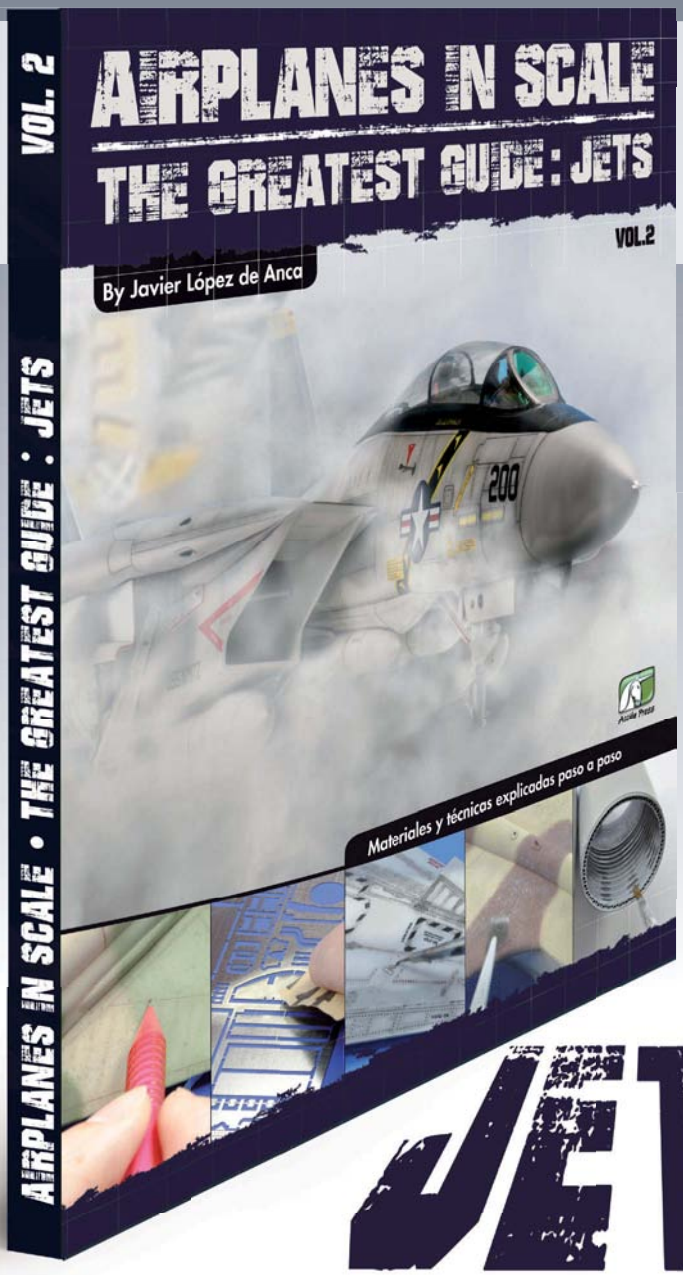
En la referencia dedica a las SC-500 se incluye dos unidades y en la otra cuatro.

A pesar de ser unas piezas de relativa sencillez, Eduard ha conseguido superar con creces sus equivalentes en plástico. Quizás el aspecto más llamativo sea la finura de las aletas, que en las bombas de plástico suelen estar sobredimensionadas.

Recomendamos la sustitución de estas bombas, sobre todo si construimos kits antiguos, dado que estos accesorios se solían solventar con piezas bastante toscas. Es lo que sucede con las maquetas de los Heinkel He-111 y Junkers Ju-88, aviones que solían portar este tipo de armamento.

Javier López de Anca

AIRPLANES IN SCALE



39,5 EUROS

200 PÁGINAS
MÁS DE 900 FOTOGRAFÍAS

JETS

NUESTRAS PUBLICACIONES DE AVIACIÓN

39,5 €

AIRPLANES IN SCALE Vol.1

Agotado

Por Javier Lopez de Anca y Ricardo Abad Medina

200 páginas
Más de 900 fotos con procesos paso a paso

39,5 €

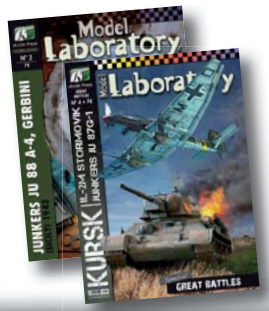
THE GREATEST GUIDE

Por el prestigioso Juan Manuel Villalba.

200 páginas
Más de 900 fotos con procesos paso a paso

7 €

MODEL LABORATORY



- Junker Ju 88 A-4
- Il-2m Stormovik
- Junkers Ju 87 G-1

Acción Press

www.euromodelismo.com
web@euromodelismo.com

euro MODELISMO
PANZER ACES

THE WEATHERING Aircraft

1 AÑO
4 NÚMEROS

ESPAÑA	EUROPA	RESTO DEL MUNDO
34€	38€	41€

Coste de envío incluido

THE WEATHERING MAGAZINE
SUSCRIPCIÓN

Contacto **info@migjimenez.com**
web@euromodelismo.com

www.euromodelismo.com • web@euromodelismo.com
ACCION PRESS S.A. C/Ezequiel Solana 16, Bajo, 28017, Madrid.
Telf.: 913 675 708 - 914 086 135 Fax: 914 085 841

Acción Press

AMMO mig jimenez